JOC FULL TOMB RAIDER: UNDERWORLD ACROBAȚII LA BARĂ CU LARA

LEVEL

JOCUL ANULUI 2012 premiile



FEBRUARIE 2013 Preț 14.99 lei

5 948490 250039 01302

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
Marin Nicolae (ncv)
Radu Sorop
Ovidiu Manciu (Aidan)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august 2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/ediție

TO „THE" BE THE BEST

Dacă este februarie, este Jocul Anului, luna în care îi premiem pe cei mai buni dintre cei buni din anul ce-a trecut. Însă 2012 n-a fost un an spectaculos, ceea ce înseamnă că ne-a fost cu atât mai greu să discernem, iar rezultatul, care include și singura surpriză notabilă a anului, poate fi digerat începând cu pagina 66 a ediției de față. Și să-l scuzați pe fratele cioLAN dacă n-a activat prea mult în ianuarie; a venit cu scutire de la școală. Iar pe Locke, care-i mai bătrân decât codrul, îl rețin din ce în ce mai mult treburile casnice.

Totuși, v-am pregătit o ediție cât se poate de bogată în conținut pentru această perioadă a anului, ianuarie fiind, ca întotdeauna, o lună aproape moartă în materie de lansări la apă. Așa că am avut grijă să păstrăm câteva de la Crăciun.

Înainte de a merge mai departe, însă, haideți să aflăm și care este cel mai bun joc al anului 2012 în ochii publicului nostru cititor, dat de„referendumul" organizat în perioada 28 decembrie - 14 ianuarie pe site-ul nostru:

1 Far Cry 3
2 Guild Wars 2
3 Dishonored
4 The Walking Dead: The Game
5 Assassin's Creed III
6 Torchlight II
7 XCOM: Enemy Unknown
8 Spec Ops: The Line
9 Sleeping Dogs
10 Borderlands 2

■ **KiMO**



CUPRINS

TOP 3 REDACTOR



KiMO
1 Of Orcs and Men
2 Hawken
3 NBA 2K13



cioLAN
1 Primul examen
2 Al treilea
3 Penultimul



Marius Ghinea
1 Of Orcs and Men
2 Kentucky Route Zero
3 A New Beginning



Locke
1 Of Orcs and Men
2 A New Beginning
3 Hawken



ncv
1 The Cat Lady
2 A New Beginning
3 ZombieU



Radu Sorop
1 The Cat Lady
2 A New Beginning
3 Of Orcs and Men

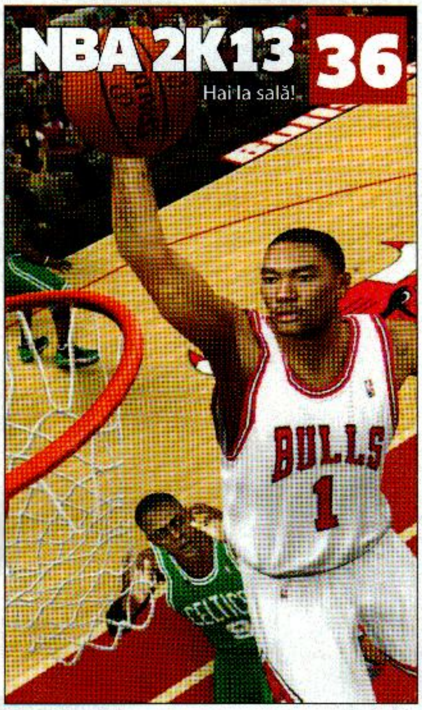


Aidan
1 Kentucky Route Zero
2 NBA 2K13
3 Hawken

REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.

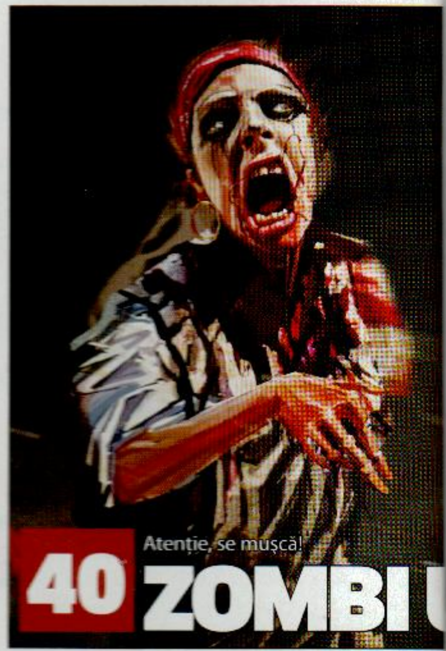












TOMB RAIDER UNDERWORLD



Croft. Lara Croft. Din eterna Anglie, țara lui Big Ben cu autobuze supraetajate, a manierelor bune și mai ales a obiceiurilor, mâncării și stării meteo proaste. O adevărată Venus a gimnasticii virtuale, care, dacă ar fi apucat calea olimpică, și nu arheologia (a se citi deshumarea unor diverși cu secretele și comorile aferente), ar fi lăsat-o pe Nadia Comăneci fără medalii. Probabil prima eroină de action-adventure așezată pe coperta Playboy (și nu doar o singură dată), un veritabil mentor spiritual pentru generații întregi de puberi, pe care i-a învățat cum să-și orienteze corespunzător energiile creatoare din chakra Muladhara.

Reluând povestea de unde s-a terminat Legend, Underworld ne ațâță cu o intrigă ce-o găsește pe nurlia domnișoară Croft într-un decor exotic. Mai precis, dânsa are de gând să dezlege misterul din spatele mitului despre ciocanul lui Thor, care ar fi avut puterea de-a face din munte vale și-alte astfel de șmecherii.

Grafica este excepțională, peisajele desenate splendid (cum altfel?), iar mediul își lasă și el amprenta asupra Larei (deh, cine s-ar putea abține?), care se murdărește, se udă (mmm) și pățește multe alte chestii, pe care fanii adevărați, fini cunoscători ai paradigmei fundamentale TR, le vor savura ca pe un meci de Mud Wrestling.

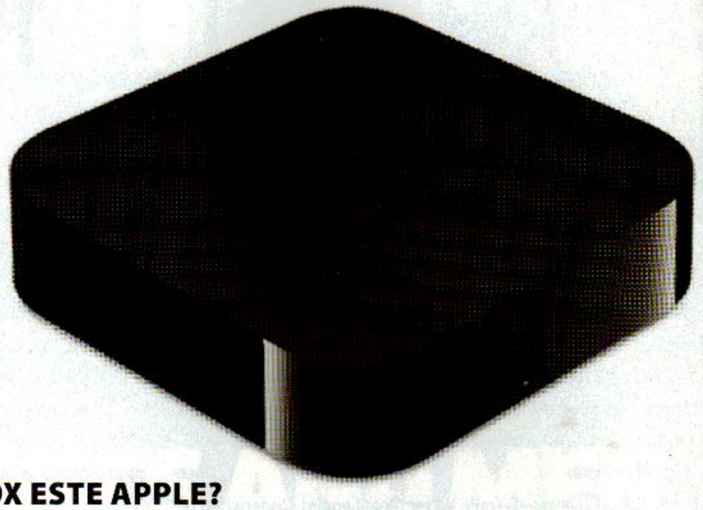
E adevărat, convențiile obișnuite ale seriei se simt și aici, precum prezența unor bârne, inele și a altor accesorii de cățărat în cele mai improbabile locuri posibile. Totuși, feeling-ul de arcade s-a diminuat, lăsând mai mult loc pentru rezolvarea de puzzle-uri.

De asemenea, vă veți bucura să constatați că și muzica, nu doar grafica, e la înălțime (deși utilizată cu zgârcenie, ca să nu se piardă atmosfera ce amestecă misterul cu solitudinea), Underworld având unul dintre cele mai reușite soundtrack-uri pentru jocuri care s-au făcut în ultimii ani. Și chiar dacă este mai „casual", mai ales pentru cineva care n-a ratat aproape nicio venire a Tomb Raider-ului pe PC, vă va face o reală plăcere s-o plimbați pe năzdrăvană prin toate decorurile, în timp ce ochii vi se plimbă de-a lungul trupușorului ei fraged, așa cum am pățit și noi. It just never gets old.









CEA MAI MARE AMENINȚARE PENTRU STEAM BOX ESTE APPLE?

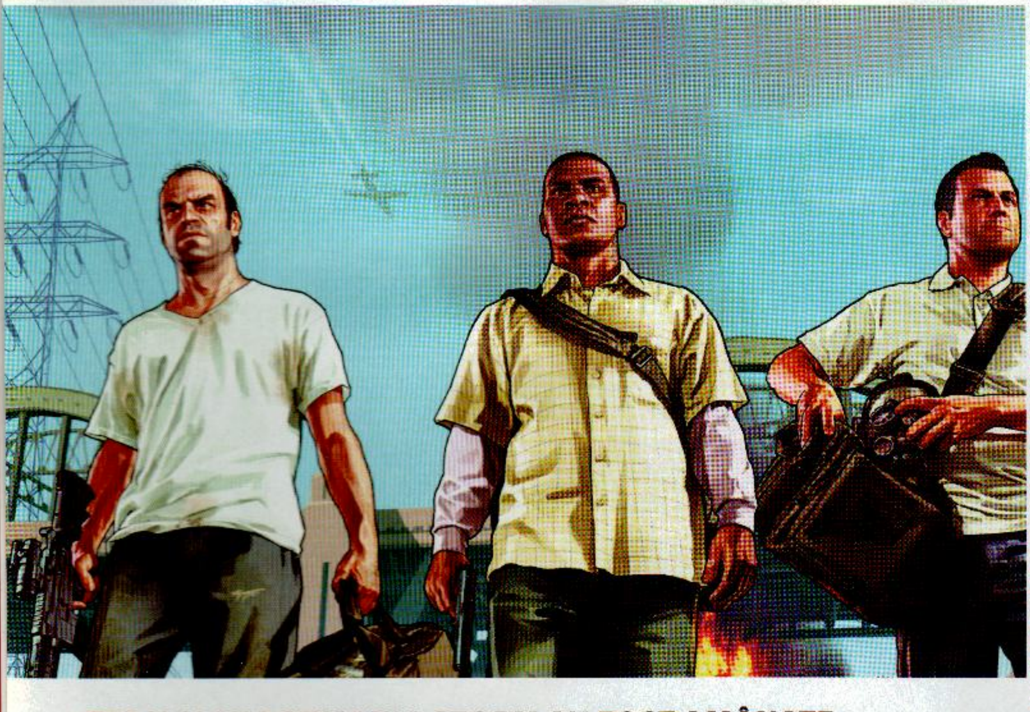
Ei bine, cel puțin asta pare să creadă președintele Valve, Gabe Newell, care și-a exprimat opinia într-o prelegere susținută în fața unei facultăți din cadrul Universității din Texas.

„Cea mai mare amenințare nu cred că vine din partea consolelor", a spus Newell. „Cred că cea mai mare amenințare vine din partea Apple, care s-ar putea muta în sufragerie înainte ca industria jocurilor PC să strângă rândurile. Pericolul, acum, este că Apple a câștigat o cotă imensă de piață, creându-și o cale relativ evidentă către pasul ce le-ar duce platforma în sufragerie."

„Există posibilitatea să vedem răsărind un fel de platformă de sufragerie mai puțin dezvoltată – cred că Apple i-ar putea convinge pe adepții consolelor destul de ușor. Întrebarea este dacă putem progresa suficient de mult în spațiul dedicat PC-ului ca să ne stabilim acolo, și care sunt cele mai bune metode de abordare a pieței mobile, înainte ca Aplle să cucerească sufrageria?"

În ciuda previziunilor care văd piața PC murind în fața tabletelor (așa cum a „murit" de atâtea ori în fața consolelor, ba chiar i-a dat și lecții), Newell crede că vânzătorii de componente hardware vor găsi o cale pentru a transforma PC-ul în instrumentul ideal pentru joaca în sufragerie.

„Cred că o mulțime de producători de componente hardware vor lansa produse specifice în următoarele 12 luni – le veți recunoaște sub nume precum Miracast, Shield de la Nvidia și altele. De exemplu, va exista un număr imens de seturi de produse incredibil de ieftine, la un preț mult mai mic decât cel pe care consolele îl vor putea atinge, care îți vor permite să profiți din plin de pe urma PC-ului ce funcționează undeva în casă. Este genul de lucru care după lansare va părea foarte simplu, deși înaintea apariției lui pe piață lumea se va gândi că așa ceva este imposibil."



GTA V ȘI SHOOTMANIA STORM AU FOST AMÂNATE

Mult așteptatul action open world Grand Theft Auto V nu va mai apărea în această primăvară, așa cum fusese anunțat inițial, ci abia pe 17 septembrie, cu riscul de a mai suferi și câteva amânări. Vocile de la Rockstar Games susțin că au nevoie de mai mult timp pentru a-l finisa, așa că ne mulțumim cu un preview.

În același timp, Ubisoft a amânat lansarea shooter-ului multiplayer ShootMania Storm, care ar fi trebuit să fie disponibil din 23 ianuarie. Lansarea a fost reprogramată pentru 10 aprilie, ea fiind precedată de un test open beta, începând cu 12 februarie.

CÂTE UN BATTLEFIELD PE AN

Într-o conferință cu investitorii, ce ar fi trebuit să fie mai mult internă și mai puțin publică, președintele EA Labes, Frank Gibeau, a mărturisit că publisher-ul american are de gând să lanseze noi jocuri din seria Battlefield pe bandă rulantă, mai exact câte unul pe an. Conform celor declarate de Gibeu, Battlefield 4, precum și un nou FIFA se află deja în faza de producție, ambele urmând să fie lansate la finele acestui an sau începutul următorului, pentru următoarea generație de console și PC. Oare pe când un nou titlu din seria Bad Company (3)?





TREI MEMBRI AI ECHIPEI EUROPENE TEAM SOLO MEDBI AU FOST EXCLUȘI DIN COMPETIȚIILE OFICIALE LEAGUE OF LEGENDS

Orice jucător incapabil de o minimă stăpânire de sine în timpul unui joc video competitiv merită o mică pauză forțată până ce învață cu ce anume se mănâncă respectul reciproc.

Aparent, pe această idee merg și reprezentații Riot Games, ultimul comunicat de presă al companiei informându-ne că o parte dintre membrii echipei profesioniste de League of Legends – Team Solo Medbi – au primit interdicția de a mai participa în competițiile oficiale, iar acest lucru chiar înainte de meciurile turneului european de calificare pentru League of Legends Championship Series (a.k.a. Sezonul 3).

Conform celor precizate în comunicatul de presă și pe forumul oficial, Khaled Abusagr (StunnedandSlayed) și Nicolaj Jensen (Veigodx) au fost excluși pe viață din competițiile oficiale pentru utilizarea unui limbaj mult prea colorat și abuzuri verbale (anti-semitism, rasism), cât și pentru atacuri DDOS îndreptate împotriva unor jucători adverși.

Simon Naslund (Rayt3ch) a fost exclus doar din competițiile oficiale din anul acesta, băietu' fiind ceva mai cuminte decât colegii săi. Reprezentanții Riot declaraseră inițial despre acesta: „his harassment score was so high that it warranted an automatic permanent ban". Până la urmă, a scăpat mai ieftin.



CINE A CÂȘTIGAT DE PE URMA FALIMENTULUI THQ?

THQ a dispărut din scenă, însă o parte dintre studiourile și francizele publisher-ului vor merge mai departe.

Franciza Company of Heroes și studioul Relic Entertainment au fost capul de afiș al licitației, atrăgând 26 milioane de dolari din partea SEGA. Pe locul doi s-a situat studioul Volition (Saints Row), vândut cu 22,3 milioane de dolari către Koch Media, deținătorii licenței Dead Island. Restul pieselor nu s-au vândut însă la fel de bine. Take-Two a înșfăcat cel mai nou proiect al studioului Turtle Rock, Evolve, în schimbul a 11 milioane de dolari, franciza Metro s-a dat cu 5,8 milioane de dolari și a ajuns tot la Koch Media, iar Ubisoft a dat lovitura cu cele 3,2 milioane cheltuite pe jocul South Park creat de Obsidian Entertainment. Franciza Homefront, inclusiv al doilea joc din serie ce se află deja în dezvoltare, a ajuns la Crytek, aceștia din urmă punând mâna și pe membrii de bază ai echipei Vigil (dar fără Darksiders), care au format astfel un nou studio în Austin. Restul bucăților, inclusiv franciza Darksiders, nu și-au găsit încă noi case. Dar avem încredere că până la urmă vor fi și ele date de pomană, altor vulturi. Despre Vigil ar mai fi de adăugat că lucrau la un proiect demențial, ce se zice că ar fi dat multă lume pe spate. Rămâne de văzut dacă acesta se va și materializa, acum că a ajuns, practic, la Crytek.



ECOURI DIN TRECUT UN AN ÎNTR-O URECHE

Despre zgomotele anului 2012

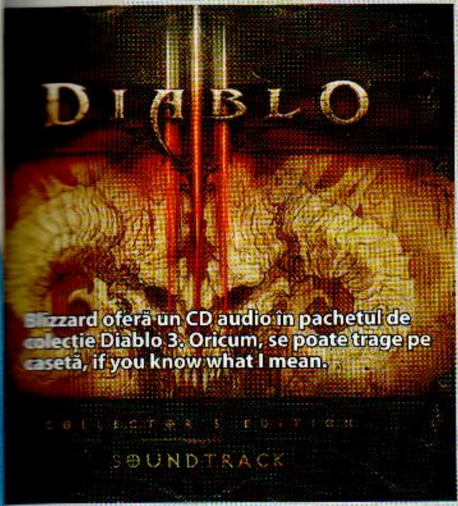
2012 a fost un an zgomotos, fără doar și poate. Cât de zgomotos? Ei bine, asta depinde de ascuțimea auzului vostru și, desigur, de cât ați fost dispuși să aplecați urechea la una sau alta. S-a vorbit mult în răposatul an 2012: despre viitorul industriei jocurilor, despre soarta unor nume mari, despre hoția unor DLC-uri cu „efect de masă" și, din nefericire, tot mai puțin despre trecut. Am trăit un an atât de intens, încât nu am avut timp să raportez experiențele proaspete la cele anterioare. It all happened in a flash! Dar aparatul meu auditiv ține să mă contrazică. Pentru „pâlniile" mele, 2012 a fost un deliciu auditiv. Cred că mi-am lipit timpanele de creier și le-am perforat cu bași, țimbale și percuții pulsante. Prea multă pălăvrăgeală despre grafică, gameplay și story strică. Uneori trebuie doar să închidem ochii pentru a asculta ce-au vrut să ne transmită creatorii jocurilor, în care investim atât de multă pasiune, prin intermediul stăpânei celor 7 Arte: muzica. Am dedicat o noapte întreagă audițiilor muzicale pentru a scrie acest Special, selectând câteva dintre cele mai spectaculoase, interesante și intense coloane sonore originale, din jocurile anului trecut. Nu știu dacă selecția mea va avea un ecou în rândul preferințelor voastre, dar subiectivitatea aprecierilor muzicale este un subiect discutabil în sute de pagini, iar eu nu îmi permit să mănânc jumătate din revistă acum, când avem de ales Regina Balului, adicătelea Zee Game of zee Year. Vă propun, în paginile ce urmează, nu o analiză tehnică, ci un trip din perspectivă individuală printre formele și senzațiile materializate în cuvinte ale unor trăiri eminamente acustice. Voi începe ușurel, cu un joc ignorat (din nefericire) de mulți, căci nu s-a bucurat de o campanie intensă de marketing și nici de prea multe recenzii întinse. Păcat, fiindcă și acum fredonez ritmul de banjo pentru a-mi alunga plictiseala...

Cargo Commander fluieră de plictiseală

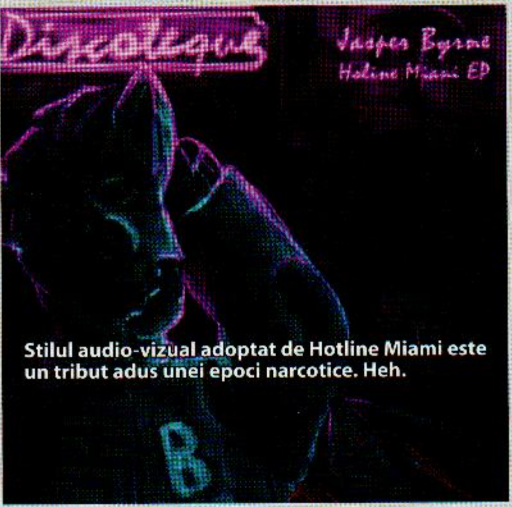
Despre Cargo Commander ați putut citi în frumoasa noastră revistă: un indie platformer interesant, mai mult decât decent. Dacă jocul în sine nu e material de GOTY (not by a mile), atunci muzica merită băgată în seamă, măcar puțin. Cargo Commander a bâzâit în boxe o singură melodie, însă aceasta s-a potrivit atât de bine cu atmosfera jocului, încât mi-a fost imposibil să nu mă trezesc fluierând-o prin casă când aveam de dat cu aspiratorul sau de dus gunoiul. "Homestuck Blues", melodia interpretată de Misha Velthuis, ar trebui să fie nominalizată la categoria Imnul Procrastinării. Ritmul sictirit și filtrul vocal distorsionat se împletesc într-un blues depresiv, cu vocalize reci, urmate de tonurile plictisite ale unui banjo. Când melodia ajunge la solo-ul de chitară, ești deja cu gândul la o zi rece de toamnă, udă



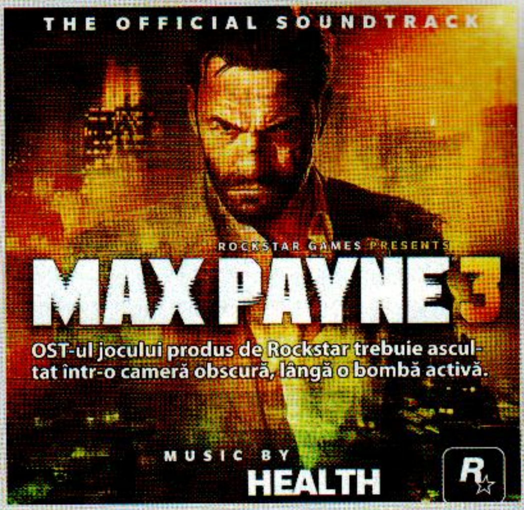
Nu, accesoriile branduite nu îmbunătățesc calitatea coloanei sonore, dar îți adaugă 3 steluțe la respect.



Blizzard oferă un CD audio în pachetul de colecție Diablo 3. Oricum, se poate trage pe casetă, if you know what I mean.



Stilul audio-vizual adoptat de Hotline Miami este un tribut adus unei epoci narcotice. Heh.



OST-ul jocului produs de Rockstar trebuie ascultat într-o cameră obscură, lângă o bombă activă.


Băieții de la Health (și fetele?)

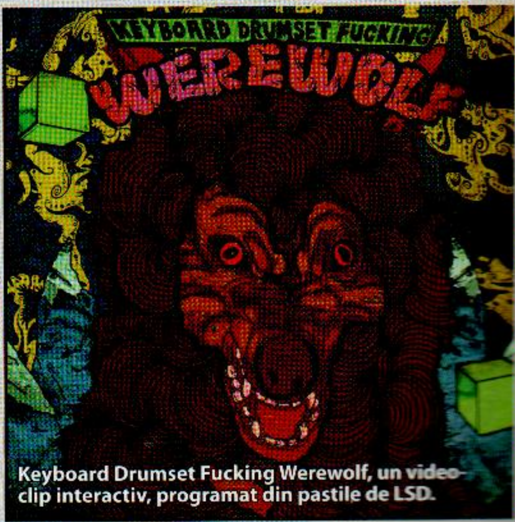
și mohorâtă, privită prin geamul aburit al camerei. Apoi o fluieri. Te trezești fluierând melodia, pufăind din când în când o țigară. Dacă nu fumezi, e momentul să te apuci. Dar nici țigara nu mai are același gust ca în '78, așa că mai bine te-ai apuca de adunat ceva cargo spațial. Cred că producătorii jocului au structurat Cargo Commander în jurul muzicii, și nu invers. Nu știu alt tune care să-mi fi rămas atât de bine în memorie, deși nu pot spune despre blues-ul lui Velthuis că este o operă de artă. Mai degrabă e o reușită involuntară, unde câteva note au avut bafta să pice pe portativ într-un aranjament hipnotic. Ascultată independent de joc, melodia riscă să devină enervantă, mai ales după câteva audiții repetate. Nu știu de ce, dar am simțit unele trimiteri spre The Doors și "Alabama Song", poate chiar puțin John Lee Hooker și "Hobo Blues". Heh, un indie game însoțit de un hobo song...Oricum, mi-a plăcut suficient de mult încât să-i aloc un paragraf în acest Special. Acum trebuie cumva, nu știu cum, să vin cu o frază suficient de witty pentru a putea face legătura dintre un blues super-bluesy și o coloană sonoră psihedelică, capabilă să inducă tripuri sinestezice – o coloană sonoră mai puțin periculoasă decât cocaina, dar cu efecte narcotice la fel de potente. Doamnelor și domnilor, bine ați venit în Miami!

O supradoză audio de Hotline Miami

Hotline Miami este unul dintre cele mai controversate jocuri ale ultimilor ani, nu doar din 2012. Creație a "maniacilor" de la Dennaton Games – tătucii unui alt titlu experimental, Keyboard Drumset Fucking Werewolf –, jocul a fost descris drept un „top down fuck'em up". Nu cred că sunt necesare alte explicații, internetul fiind plin de recenzii sau articole dedicate acestui monstru indie. Hotline Miami a sălășluit și în paginile ediției din noiembrie, într-un review scris de subsemnatul. A urmat apoi o adevărată poveste de dragoste între mine și HM, o tăvăleală în sânge de rusnac din perspectiva lui Jacket, cuplată cu repetate vizionări ale bijuteriei cinematografice "Drive". Am ascultat atât de mult Kavinsky, încât visam "Nightcall" și o cântam sub duș. Dar, vedeți, am înfulecat coloana sonoră din filmul lui Winding Refn pentru a putea digera beat-ul asonant din Hotline. Când am "închiriat" OST-ul de pe Youtube, nu știam exact ce urma să simt la o audiție lipsită de acțiunea jocului. Miam tras căștile hi-fi pe urechi (home-made, din difuzoare Grado legate la un jack AKG aurit, special pentru articolul de față), am stins lumina și adio lume! Experiența a fost incredibilă: o călătorie spirituală, șerpuită printre ritmurile electro-narcotice, subliminale, subversive, crude și lascive ale unui Miami construit în întregime din pornografie, violență, droguri și neoane colorate. Am crezut că rămân fără cap, că mă consumă o văduvă-neagră – am trecut prin orgasmul sonor indus de beat-urile binaureale. Percuția distorsionată te duce cu gândul la sticlă zdrobită pe o suprafață metalică, la un scurtcircuit captiv într-un singur ton, urmat de un oomph gutural și apăsător. Din când în când, ritmurile retro de sintetizator mi-au amintit de "Miami Vice" (serialul), asta când nu aveam senzația că în urechile mele e spart un saxofon, cu tot cu saxofonist. Dacă ați avut ocazia să încercați Keyboard Drumset Fucking Werewolf, veți înțelege mai ușor de ce Hotline Miami are un sound unic. Vinovații din spatele muzicii jocului sunt câțiva artiști renumiți pe scena experimentală. Țin să îi amintesc pe Sun Araw, Jasper Byrne și Perturbator. Totuși, M O O N a pus punctul pe I cu "Hydrogen". Melodia reușește să transforme măcelăritul de ruskies într-o activitate sportivă, antrenantă. Când beat-urile muzicianului din Boston încep să curgă din difuzoare, e bai mare. Din perspectiva mea, de zelot al titlurilor radicale/experimentale, ce nu se feresc de inovație și extreme, Hotline Miami a reușit să îmbine armonios muzica cu acțiunea, printr-o sudură perfectă, lipsită de imperfecțiuni și pori. Fuziunea gameplay-sound merită aplaudată. Puteam să notez jocul cu un 10 curat bazându-mă numai pe această calitate, dar atunci îmi puneam în cap o sumedenie de playeri care nu au receptat un feeling similar cu al meu. Tributul adus de Dennaton Games tuturor filmelor gory cu buget redus TREBUIE să rămână drept un punct de referință în istoria jocurilor video. Vorbim despre un melanj de artă vizuală, inspirată din cultura pop, cu o coloană sonoră perfect încropită de producătorii jocului. Băieți și fete, puneți căștile pe urechi, altfel riscați să ratați ceva special.

Din Miami în Rio

Rio de Janeiro este definiția contrastului social. O populație mixtă se împarte între lux și sărăcie lucie, într-o metropolă modernă ce sfârșește cu o favelă periferică, mizeră și periculoasă. Când Rockstar a hotărât să mute locația acțiunii din seria Max Payne în Brazilia, decizia a fost una destul de inspirată. Or, cu toții știm că Max Payne este una din cele mai noir serii, dintotdeauna. Ca să-l parafrazez pe Keith Apicary: "OK so we all know that Max Payne is the darkest thing to ever exist



Keyboard Drumset Fucking Werewolf, un videoclip interactiv, programat din pastile de LSD.

on the planet. That's obvious. If you were born then you know that. If you don't know that then you're technically not alive. So you might wanna get that checked out." Dar, Aidan, o să întrebați voi, ce poate fi noir în Rio? Dacă vreți un răspuns pe măsura întrebării, atunci vă recomand un film excelent, "Tropa de Elite". În anumite părți din Rio, însăși viața este un întuneric total, o activitate sumbră aflată pe muchia existenței umane, condiționată de haos, șansă și instinct. Max Payne 3 lovește cuiul în cap și livrează un soundtrack sumbru, cu tonuri zgâriate de sintetizator și o percuție de inspirație tribală. Imaginați-vă un mash-up între "Ratamahatta" celor de la Sepultura și un film snuff. Notele de bass sunt lungi și lăsate în suspensie, de parcă atârnă deasupra violenței din favela zdruncinată de sălbăticie. Când ascult muzica din MP3, am senzația că sunt privit din desișul junglei de către războinicii unui trib infectat cu prionul Kuru și o poftă canibală. De fapt, este certă prezența unei intenții în spatele efectului rezultat. Altfel, cine se mai obosea să coopteze Health și Emicida în procesul de creație? Max Payne 3 atinge climaxul sonor odată cu scena din aeroport. Liniște totală, apoi "Tears" începe să infecteze boxele/căștile cu un beat atrofiat. Vă recomand cu un zâmbet draconic în colțul gurii clipul lui David Altobelli și Jeff Desom, pentru a gusta pe deplin experiența melodiei. Muzica jocului simbolizează nu doar sălbăticia Braziliei urbane, ci și conflictul interior din adâncul protagonistului. Strofa care sintetizează perfect condiția psihică a lui Max este cea de-a treia:

"Now you will go
Save us once
We'll never let go
Where we crawled
The memories are wrong
Save us once
We'll never wake up
What you thought you want"

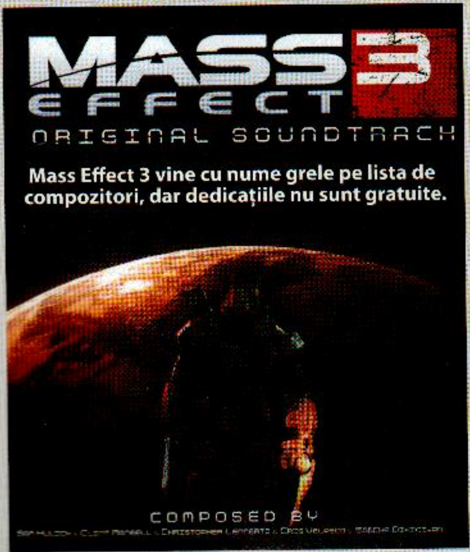
Aș putea să găsesc suficiente puncte comune între Hotline Miami și Max Payne 3, de la acțiunea frenetică alimentată de puseuri violente și până la felul mecanic în care cele două personaje principale, Jacket și Max, își duc la capăt misiunile sângeroase. Probabil sunt cu adevărat periculoși cei ce nu mai au nimic de pierdut...Oricum, nu multe alte jocuri au atins un nivel similar de popularitate al soundtrack-ului în 2012. Poate doar...

Trei. Diablo Trei.

Blizzard a luat de codiță drăcușorul inspirației muzicale, i-a înmuiat cornițele în opera lui Wagner, iar rezultatul a fost una dintre cele mai bune coloane sonore din istoria jocurilor video. Am audiat compozițiile lui Russell Brower (Director Audio/Video @ Blizz) și m-am simțit purtat pe sus într-o sală imensă, în fața unei orchestre simfonice. Muzica din Diablo 3 spune o poveste, una chiar mai bună decât cea scrisă și vorbită în joc. "Leah" este o piesă încărcată de emoție și trăire tumultuoasă, o simfonie ruptă din Purgatoriu, o orânduire de note legate prin mister și întuneric. La polul opus se află "A New Dawn", o piesă dominată de vocalizele feminine cu note orientale și sunetul cristalin al instrumentației orchestrale – nu este surprinzătoare poziționarea consecutivă, dar antitetică, a celor două track-uri. Poate că cea mai cunoscută porțiune din OST este "New Tristram". Balada interpretată la chitară rece are un statut aproape legendar în lumea RPG-urilor. Poate tocmai de aceea, Brower și restul echipei de compozitori au decis să nu îi aducă modificări semnificative față de original. Mai degrabă, în Diablo 3 este prezentă versiunea extended a primei variante, ceva mai sumbră și medievală. Când am schițat articolul, plănuiam o comparație între D3 și Dark Souls, dar compozițiile lui Motoi Sakuraba sunt atât de macabre și haotice încât pun la zidul infamiei gotice iadul dezlănțuit din Sanctuary. Mi-a fost imposibil să nu sesizez prezența pianului în soundtrack-ul nipon. Cine a jucat Final Fantasy sau The Last Remnant știe la ce mă refer, căci rar a mai fost un instrument clasic atât de îndrăgit în muzica jocurilor. Totuși, între cele două coloane sonore nu poate exista o echivalență calitativă, Dark Souls suferind de repetitivitate și exces de zel. Îmi pare rău, dar alt vibe nu am primit acum, la o audiție mai atentă. Revenind la Diablo 3, recomand cu căldură o parcurgere a soundtrack-ului cu volumul sistemului de sunet dat la maximum, preferabil pe un aranjament 5.1 sau 7.1.

În junglă și în spațiu, nimeni nu te aude țipând

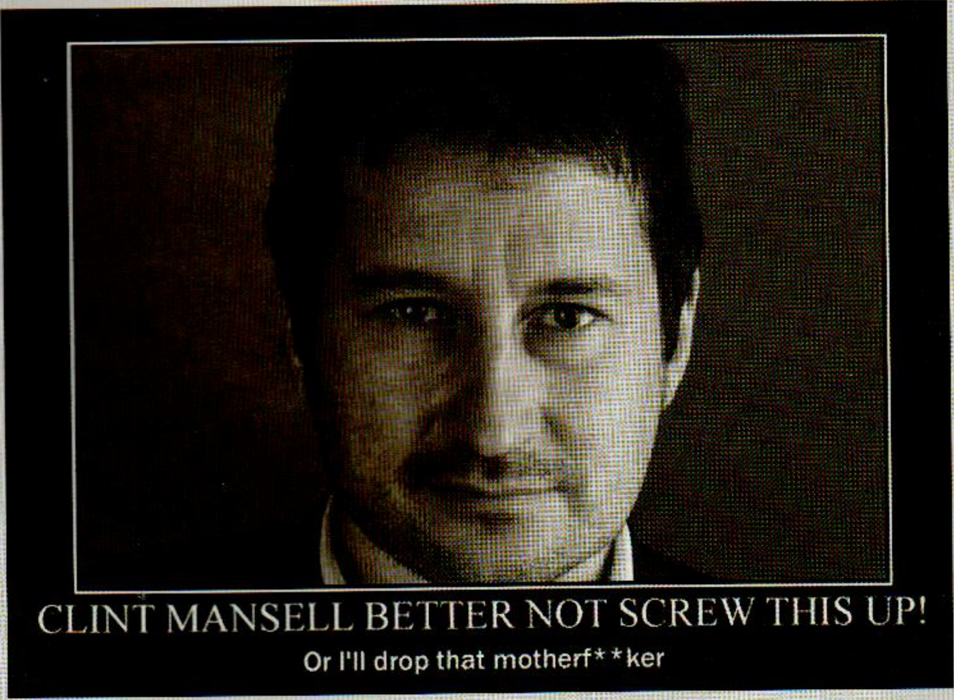
Am ajuns ușor, cu pași mărunți, unde voiam să ajung de la bun început. Vă propun un exercițiu de imaginație: să presupunem că sunteți captivi într-un "paradis" tropical, pe o insulă infestată cu pirați și narcomani. Pe urmele voastre este Brian Fucking Tyler, înarmat cu un sistem de bași și un soundtrack incredibil tras pe CD. Cum voi țineți la integritatea urechilor voastre, alergați și alergați, și alergați, până când vă "împiedicați" asemenea proverbialei găini indecise. And then BOOM!, it hits you! Un sunet curat, realizat profesional, o coloană sonoră demnă de un film AAA, cu influențe rock și dubstep, o percuție de inspirație tribală superioară celei din Max Payne 3 și profunzimea instrumentală caracteristică muzicii lui Tyler. Soundtrack-ul este sincronizat perfect cu situațiile tensionate din joc, oscilând de la epic la duios – de la haotic la armoni-

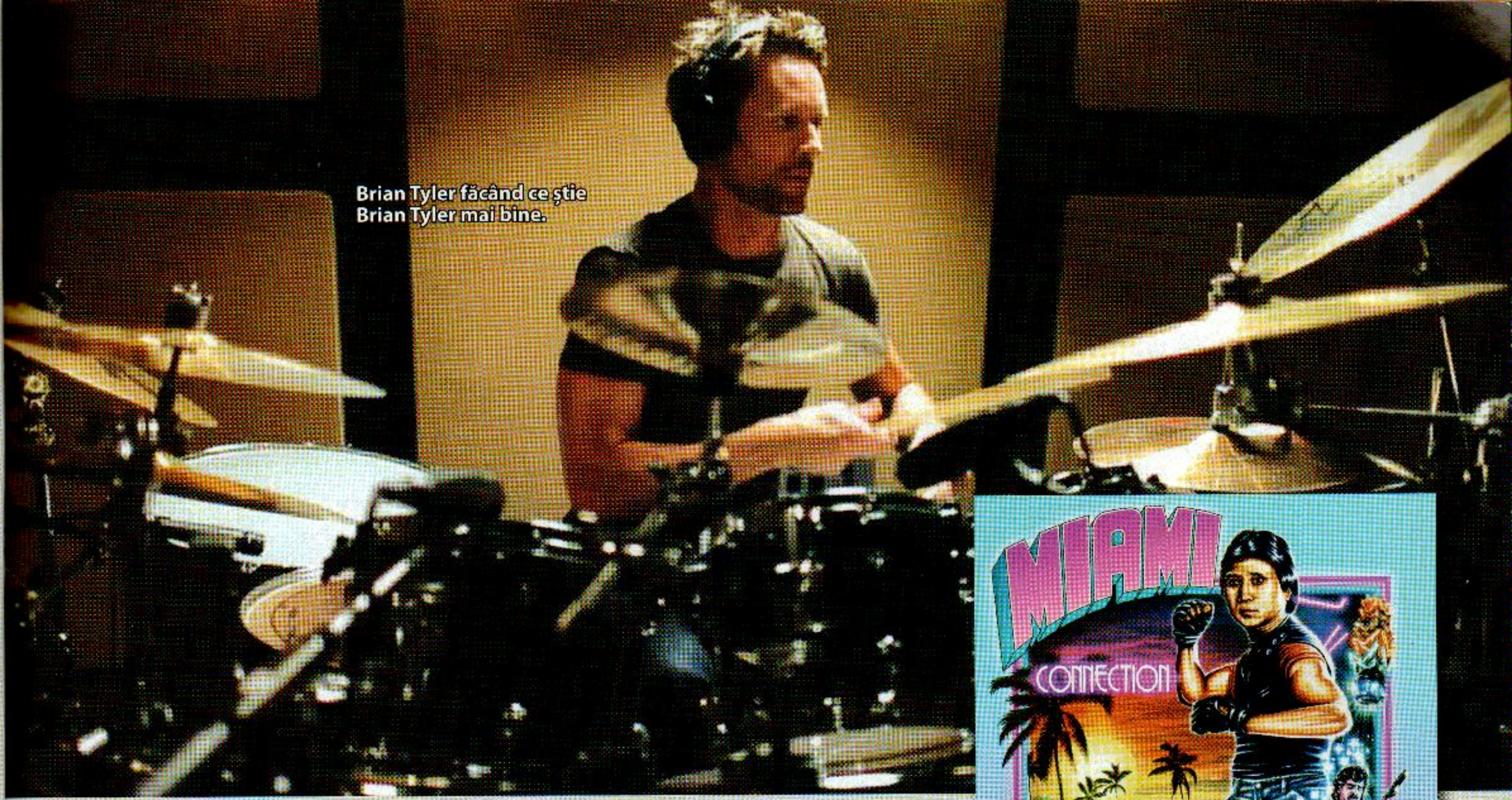


Mass Effect 3 vine cu nume grele pe lista de compozitori, dar dedicațiile nu sunt gratuite.



Russell Brower, omul din spatele tarafului Blizzard

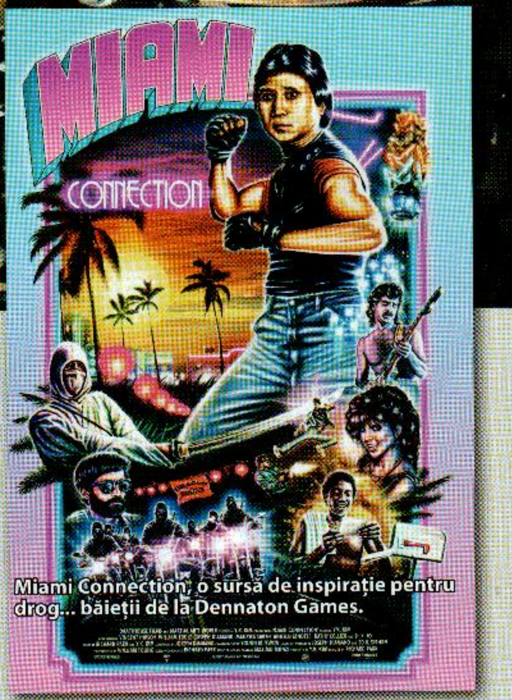




Brian Tyler făcând ce știe Brian Tyler mai bine.



Beutură, beutură și manele!



Miami Connection, o sursă de inspirație pentru drog... băieții de la Dennaton Games.

os. Substratul este format dintr-un ritm polinezian, peste care Brian și-a lucrat magia. Mi-a plăcut la nebunie goarna puternic distorsionată (dacă ascultați versiunea LP, undeva între minutele 20 și 22), ca o sirenă prevestitoare a unui atac iminent. Din când în când, basul coboară spre frecvențe atât de joase, încât cu greu mai sunt perceptibile – probabil o referință la adâncul junglei. Nu știu dacă Far Cry putea să beneficieze de o muzică mai bine aleasă. Este vibrantă ca o ceremonie Santeria, păstrându-și în același timp o notă de modernism. Nu pot decât să îi felicit pe cei de la Ubisoft (deși au uitat iarăși să trimită o sticlă cu vin!) pentru efortul și interesul investite în coloana sonoră. Personal, am considerat un moment muzical de maximă intensitate cel în care "Make Dem Bun" își face apariția, însoțind o misiune cu mult fum și plante. Epic. N-am să uit niciodată cum ardeau hectarele de yumm-yumm. A fost... a fost BOMBACLOT! 2012 rămâne în analele istoriei gameristice drept anul soundtrack-urilor excentrice, fapt susținut de Max Payne 3, Far Cry 3, Hotline Miami sau Dishonored. Ah, apropo, am ales să nu tratez Dishonored într-un paragraf separat, fiindcă nu am terminat (încă) jocul. Îmi place, dar nu am avut suficient timp pentru el acum și îmi era dificil să vorbesc despre muzica unui joc fără o "trăire" personală, in-game, în toiul acțiunii. Poate altădată. Un stil muzical similar ca valoare a producției cu cel din FC3, însă ceva mai epic, își face simțită prezența în Mass Effect 3. Rar am văzut atât de multe nume mari pe o singură copertă de album. Clint Mansell lângă Cris Velasco, to name a few. Alămurile creează magnitudine și spațialitate, prin tonurile prelungite, iar vioara ridică suspansul pe orbită. Mansell e cu certitudine extraterestru, fiindcă numai el putea transforma un cor feminin într-o manifestare metafizică. Ascultați "Reaper Chase" pentru a înțelege motivația afirmației mele. E genul de muzică care te face să vrei o luptă fără sorți de izbândă, doar de dragul unui final glorios.

Zdringhi Zdringhi!

Este adevărat, poate am omis câteva dintre jocurile importante ale anului trecut, dar am încercat să scriu aici despre efectele directe ale muzicii asupra jucătorului. Nu toate titlurile "grele" au avut soundtrack-uri grandioase sau interesante. Blizzard, de exemplu, este una din companiile care investește MASIV în departamentul muzical, multe dintre coloanele sale sonore necesitând evantaiul de game și sunete regăsite numai în cadrul unei interpretări simfonice. Rezultatul întrece, de foarte multe ori, până și așteptările unor critici consacrați. Titlurile alese de subsemnatul în acest Special își merită cuvintele de laudă aduse. Efortul producătorilor se face simțit track după track (nu și pentru Cargo Commander, căci are o singură melodie), cu toate că alegerea și compunerea unui soundtrack bun poate să depășească în dificultate partea de programare. Pentru unele jocuri de care am amintit aici, muzica este imperativă. Fără coloana sonoră pulsantă și neon-like, Hotline Miami nu ajungea atât de ușor un punct de referință în industria indie. Știu, foarte mulți dintre voi nu înghit cel de-al treilea Diablo, dar încercați să urmăriți segmentul dedicat sunetului din filmul ce însoțește ediția de colecție. Nu e musai să cumpărați jocul pentru a face asta... există și alte metode, mai la îndemână. Rugați un prieten, de exemplu, să vă împrumute o copie, cât încă mai e legal. Ăștia încearcă transformarea produselor digitale în tatuaje, inseparabile de proprietar. Anyway, am fost surprins de atenția acordată celor mai mici detalii din cadrul compozițiilor, astfel încât acestea să fie perfect sincronizate cu restul elementelor ce intră în alcătuirea jocului. E o treabă serioasă acolo, nu glumă! Și totuși, de multe ori suntem atât de absorbiți în lumea jocului, încât uităm să mai dăm atenție și "zdrăngănelii" din fundal. Muzica are proprietatea de a conduce din umbră, impunând ritm și ordine acțiunii. Cine s-ar uita la "The Gladiator" fără glorioasa coloană sonoră compusă de Hans Zimmer? Același lucru este valabil și pentru unele jocuri. Eu unul nu m-aș putea juca Bastion sau Braid dacă mi-ar cânta Vali Vijelie în căști. And that's not just me!

▶ Aidan

A fi din nou copil – un perpetuu vis al omenirii sau un coşmar cât se poate de real şi contemporan?



Simplify (IX)

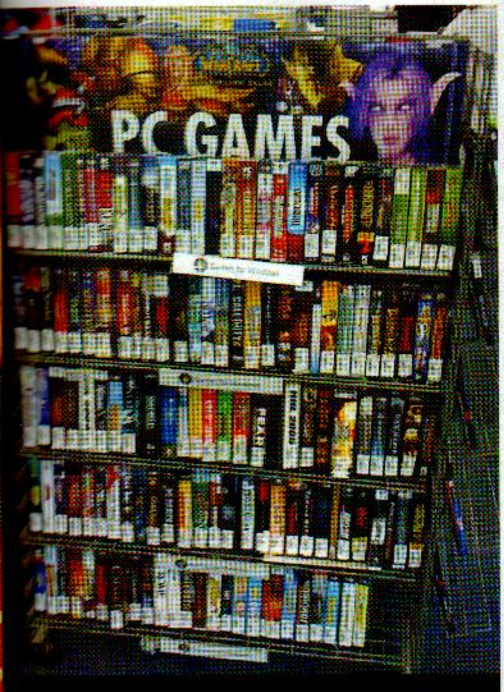
Am încercat luna trecută să analizez o "simplificare" de care este uneori acuzată era jocurile electronice, una prin care le sunt răpite copiilor farmecul şi valoarea formatoare ale jucăriilor şi jocurilor tradiţionale. Definind, în termeni generali, jocul în raport cu jucăria, am identificat mai apoi nişa în care se strecoară specia jocului video – şi joc şi jucărie clasice în acelaşi timp. În numărul acesta, ar fi poate oportun să facem o trecere în revistă a unei alte "simplificări" care se manifestă la un nivel global, al industriei în general, al însăşi conceptului de joc electronic şi al ideii de "a te juca"; de data aceasta, discuţia i-ar viza pe adulţi.

Episodul IX – De ce ne jucăm noi, adulţii?

Sunt bine cunoscute tezele unei considerabile categorii de sociologi şi filozofi ai culturii conform cărora trăim într-o epocă a puerilizării (de la Theodor Adorno citire), în care multe dintre practicile culturale ce aparţin sferei individului adult au suferit o oarecare degradare intelectuală şi artistică – un proces de infantilizare tipic culturii de masă care trebuie să acopere plajele aşteptărilor unor segmente pe cât de numeroase, pe atât de diferite. Această infantilizare culturală (un fel de Simplify cultural, dacă vreţi să ne jucăm puţin cu termenii) nu trebuie confundată cu tipul de proces de simplificare pe care l-am analizat în cadrul rubricii noastre până acum.

Concret, un critic al infantilizării culturale n-ar releva declinul complexităţii mecanicilor de joc dintr-un gen anume (cum am încercat noi într-un rând), ci ar incrimina chiar statutul pe care jocurile electronice l-ar deţine în producţia culturală contemporană ca simptom al acestei puerilizări a societăţii în ansamblu. La fel s-ar întampla şi cu benzile desenate (celebrele "comics"-uri americane) şi aşa mai departe cu orice produs tradiţional circumscris copilăriei sau adolescenţei, dar care a făcut în ultimele decade pasul către o audienţă matură. Cu alte cuvinte, adultul şi-ar apropria tropii şi discursul unor genuri potrivite pentru o audienţă juvenilă, prelungindu-şi(-i-se) astfel o anumită imaturitate intelectuală, psihologică, artistică în detrimentul unor forme adecvate de "luare a lumii în posesie".

Desigur, am expus cât se poate de succint şi generalizat (deci, simplificat, sic) acest tip de discurs, eludând, în consecinţă, o suită interminabilă de nuanţe de ordin sociologic, antropologic etc. Cred totuşi că am surprins suficient de clar mai sus genul de simplificare la care mă refer: cu toţii am simţit măcar o dată, dacă nu privirea critică şi judicioasă a filosofului, pe cea dezaprobatoare sau nedumerită a unei rude sau prieten care clatină cu neîncredere din cap: "cum, tu încă te



Seriozitate ori ba, vă spun sincer că nu rezist...



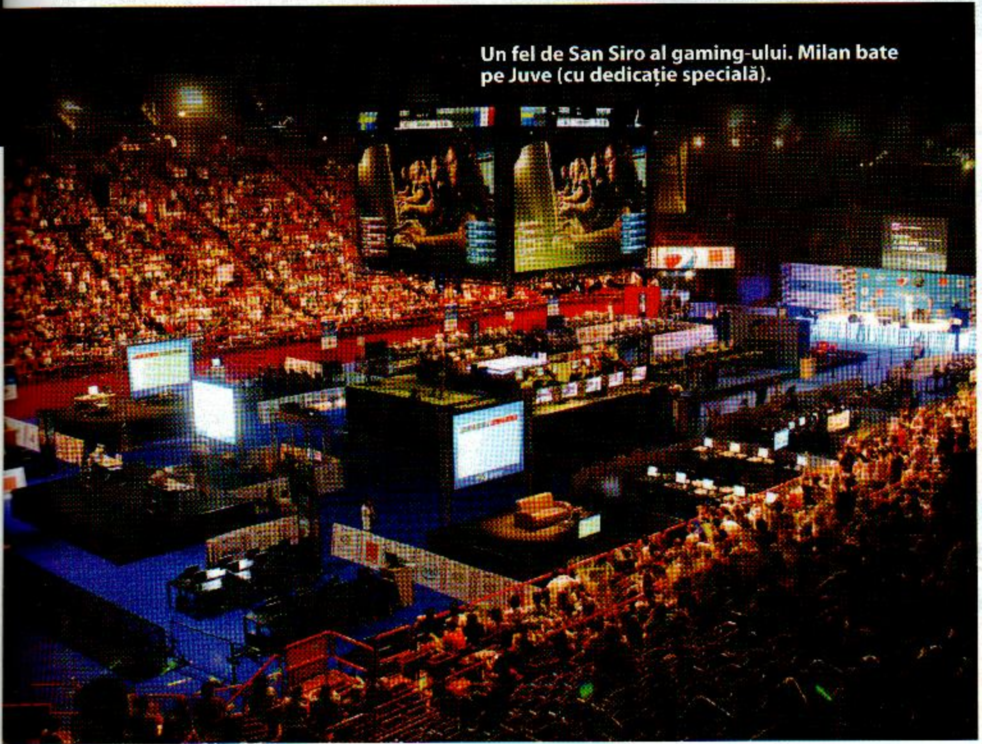
Poate fi pusă problema și invers? Dacă nu noi suntem copii, ci copiii noștri au devenit peste noapte prea "oameni mari"?

mai joci?" E foarte posibil ca unii dintre noi să ne fi pus această întrebare singuri, dacă vârsta, preocupările, responsabilitățile vârstei adulte sunt compatibile sau potrivite cu gaming-ul. De fapt, aceste "mirări" nu sunt altceva decât o expresie profană și nearticulată teoretic a genului de interogație pe care teoreticienii o fac cu privire la infantilizarea culturii sau societății.

Cum expunerea ce va urma nu are pretenția unui articol științific sau unui tip de investigație care să necesite un fundament exegetic solid, consider că aprofundările teoretice suplimentare nu s-ar putea dovedi altfel decat lacunare și perverse – o nouă precizare ar deschide necesarmente terenul unei alte precizări și tot astfel ad infinitum. Prefer să atac chestiunea din punctul de vedere al celui care este modest familiarizat cu ideea puerilizării ansamblului cultural și social, dar a rămas, în același timp, și un modest gamer.

Episodul IX.I. – Considerații asupra eschivei sportive

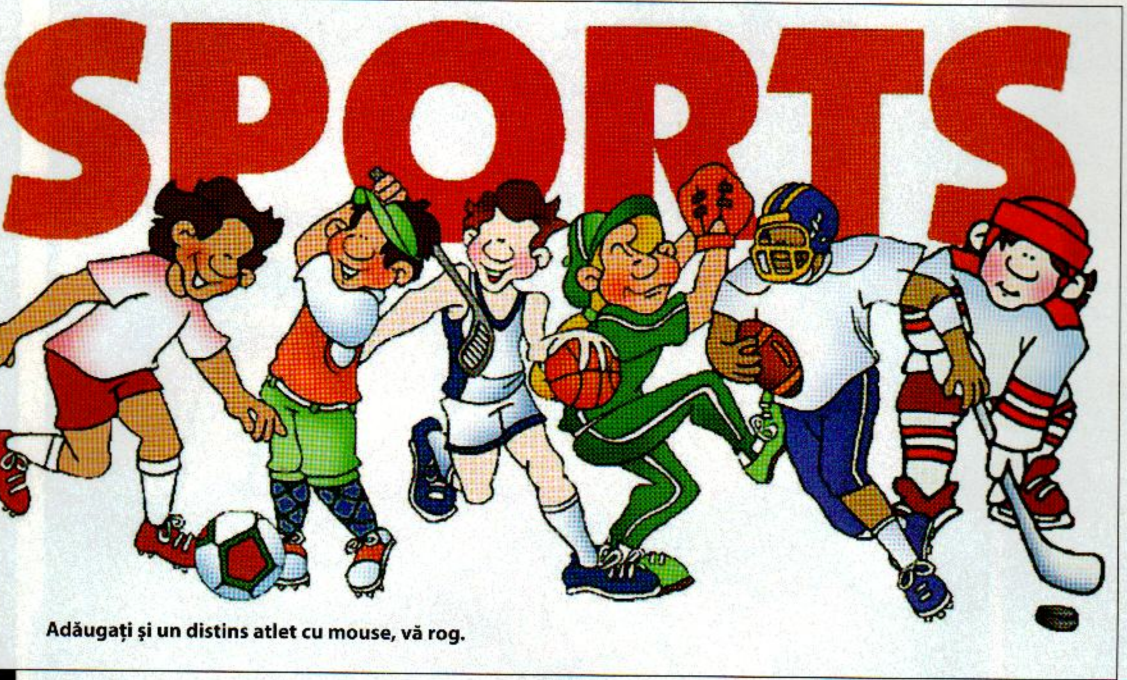
Mi se pare destul de evident că jocul video între doi adulți poate fi considerat unul dintre echivalentele contemporane ale milenarei întreceri sportive: de altfel, domeniul a și făcut o mișcare de a se revendica de la această tradiție, comunitățile de jucători constituindu-se sub egida "sporturilor electronice", "e-sporturi" sau "cyber-sporturi" (vezi PGL, asociația română a jucătorilor, iată, profesioniști, adică sportivi în adevaratul sens al cuvântului), cu toată structura și practicile pe care le presupune orice asociație sportivă modernă – antrenamente standardizate, competiții naționale/internaționale ascultând de o logică ierarhică oficială, clasamente și statistici centralizate.



Un fel de San Siro al gaming-ului. Milan bate pe Juve (cu dedicație specială).

Nu e numai o formă de organizare juridică, ci și una de legitimizare morală, deoarece, odată ce jocul video intră sub incidența "sportului", el se contaminează de întregul apanaj simbolic al acestei practici culturale, se înscrie în continuarea unei tradiții încetățenite, nobile, armonizate cu ritmurile sociale, furnizoare de prestigiu comunitar ș.a.m.d. Anticii se întreceau în aruncarea discului, în Evul Mediu se practica turnirul, gentlemen-sahibii britanici obișnuiau să se amuze cu snooker-ul, iar Quake Live pare să fie una dintre găselnițele deceniului nostru pentru a îndeplini, în mare, aceeași funcție – o formă preferabilă de a descătușa energiile concurențiale, de a orienta consumul unui surplus energetic într-o direcție constructivă, sau măcar inofensivă. Veți observa că primele două exemple (anticii și medievalii) aveau și o anumită utilitate, o finalitate care depășea strict cadrul sportiv, fiindcă defineau un standard războinic (ca să nu mai vorbim de aspectul ritualic și cutumiar), pe când scopul snookerului și Quake Live-ului e mai degrabă purul divertisment, deconectarea participanților, relaxarea, joie de vivre cu o tușă de scandal.

Oricum, strict din punctul acesta de vedere, jocul video pare să se fi pus la adăpost de orice obiecție filosofică, delegându-i de aici mai departe sarcina unei eventuale defensive sportului, profitând de importanța și recunoașterea acestuia în textura socială. Nu toți vedem însă activitatea de a ne juca drept un sport. Cei mai mulți dintre noi nu fac parte din structurile organizate ale noii specii de sport (nu am la îndemână un sondaj pertinent, dar îmi asum această afirmație, ca și pe următoarele, ca provenind din experiența personală, deci arondată spațiului românesc, și dintr-o estimare de bun-simț). Mulți dintre noi se joacă solitar, de dragul experienței, ignorând (o minoritate chiar detestând) dimensiunea competitivă și, în general, exhibitivă (vezi Achievments), fără a ne supune unei ordini ciclice a antrenamentelor sau a calendarului competițional. Cei



Adăugați și un distins atlet cu mouse, vă rog.



Ilustrul predecesor eternizat în piatră...

mai mulți dintre noi nu privesc "joaca pe calculator/consolă" doar ca desfășurarea amatoricească și ocazională a ceea ce au ajuns sporturile instituționalizate și profesionalizate.

Pentru a le defini pe acestea din urmă, să luam ca exemplu, pe criteriul popularității, fotbalul. Ce evocă rostirea cuvântului fotbal pentru majoritatea pasionaților acestui sport? Deja imaginea pe care mentalul popular a internalizat-o și proiectat-o este o reprezentare a variantei industrializate a sportului cu pricina – figura vedetelor actuale, numele echipelor favorite, meciurile și rivalitățile înăuntrul competițiilor oficiale – și nu implicarea personală într-o sesiune oarecare de joc, bătutul mingii pe maidan, cum s-ar spune. Sunt șanse mari ca, dacă individul practică cu o anumită ritmicitate și competență fotbalul, să o facă în interiorul unei forme organizate sau alta, o ligă sau un turneu de amatori, fără pretenția profesionalismului, dar înăuntrul sistemului, parte dintr-o logică instituțională, marginalia a industriei. În genere, experiența personală a cedat locul unei reprezentații pe scenă, implicarea directă pasivității consumiste. Timpul alocat "fotbalului mare" surghiunește esența și rațiunea primară a jocului, coboară practicarea lui de către individ la un statut derizoriu, ridicol, "de curtea școlii". Remarcabilă chiar această trimitere lexicologică la un statut infantilizant, debil, nematurat.

>Examine the mailbox.
The small mailbox is closed.

>Open the mailbox.
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>Read the leaflet.
(Taken)
"WELCOME TO ZORK!

ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will explore some of the most amazing territory ever seen by mortals. No computer should be without one!"

M-ar distra un turneu european de Zork.

Or tocmai acest nivel de trăire în persoană a experienței, și nu doar ca martor al ei, mi se pare încă foarte puternic în lumea jocurilor video, spre deosebire de sport, unde subzistă. E drept că evoluția gaming-ului pare să descrie o parabolă asemănătoare cu cea a celorlalte sporturi (vezi fenomenul Starcraft în Coreea de Sud), că există titluri exclusiv dezvoltate pentru scena profesionistă sau că altele nu pot fi accesate decât în urma intrării, măcar formale, în circul profesionist (vezi Battle.net). Mai mult, bazele unui public "de stadion" au fost puse odată ce s-a produs în rândul categoriei de (foști?) gameri o desprindere de esența participativă, ei constituindu-se într-un public, e drept, avizat, dar la fel de pasiv, de contemplativ. Cunosc suficiente persoane care, ajunse la vârsta responsabilității familiale și salariale, nu au mai făcut un frag sau produs un zergling, continuând ani de zile însă să urmarească desfășurarea competițiilor oficiale, autentificându-se ca să privească meciuri în direct, analizând clasamentele ș.a.m.d.

Pe de altă parte, procentul celor care asezonează acest miraj al sportului de înaltă performanță cu experiența nemijlocită a practicării gaming-ului în diversitatea formelor sale este considerabil mai mare decât în cazul celorlalte sporturi a căror pondere socială a fost treptat înclinată dinspre concretul experienței individuale performative a jocului, înspre rangul de spectacol



Mândra rasă neaoșă de e-sportivi



Mulţi jucători evitau seria PES din cauza problemelor cu licenţele în ciuda superiorităţii gameplay-ului. PES 2013 e promovat chiar de CR7 pentru a reda strălucirea spectacolului sportului unui simplu joc.



...şi bravul corespondent modern, efemerizat în pixeli



Seminţele competitivităţii

colectiv, show, performanţă servită publicului (marcând o întoarcere către formele arhaice rituale ale etalării sportive). Jocul video nu e sport totuşi, ori este doar într-o anumită măsură, el îndeplinind în epoca noastră şi statutul de joc tradiţional, deci nesupus instituţionalizării, şi pe acela de jucărie (vezi Simplify VIII). Jocul video presupune, în general, o poveste, o interfaţă grafică şi audio, o afectare empatică (feeling-ul), deci un întreg context care lipseşte în primul rând sportului, fiind diferit simulat (dacă este) de către jocul tradiţional, ca să nu mai vorbim despre jucărie.

Uşurinţa cu care jocul video este astăzi exclusiv asociat unui sport e frapantă. E şi o chestiune de accesibilitate, desigur. E mult mai uşor şi confortabil "să dai" un Starcraft sau un Quake pe internet, decât să organizezi o ieşire la fotbal sau baschet. Asta ca să nu mai vorbesc de avantajul arenei virtuale, care presupune trecerea în regim rapid de la un sport la altul (de la Stronghold la Tribes, iar apoi la Diablo), selectându-ţi coechipierii sau adversarii la nivel planetar, faţă de viaţa reală, unde a glisa între fotbal, handbal şi crichet ar însemna un efort mai mare, din toate punctele de vedere.

Ca să revin după această digresiune, gaming-ul este, în continuare, pentru foarte mulţi, poate pentru o majoritate bună dintre noi, cel mult o conjugare a aspectului sportiv profesionist cu latura intimistă a experienţei personale ce nu ascultă de constrângerile unei competiţii sportive, nu face decontul avantajelor unei competiţii sportive (prestigiu comunitar, recunoaştere publică, bani) şi nu poate să fenteze chestiunea infantilităţii culturale folosindu-se de pretextul acesteia.

Această dualitate a jocului video a existat aproape de la începutul existenţei sale, cele două laturi fiind concomitent dezvoltate, chiar dacă nu neapărat identic sau egal – în anii '80, arcade-urile co-existau cu aventurile text sub aceeaşi pălărie încăpătoare a distracţiilor electronice, unde primele exaltau, fără îndoială, o anumită frenezie competitivă ce poate fi echivalată cu un impuls proto-sportiv, în schimb ce ultimele se sustrăgeau complet unei organizări concurenţiale de orice fel. Îmi mai permit o paranteză: într-o discuţie de pe forumul revistei, cineva remarca existenţa unei forme de întrecere chiar şi pe vremea când multiplayer-ul era tehnic inaccesibil – îşi compara rapiditatea avansării în joc sau alte provocări similare cu rezultatele obţinute independent de un prieten. Da, de acord, dar aceste practici sunt exterioare scopului jocului, nu sunt prevăzute structural de acesta, fiind integral opera creativă sau interpretativă a unor terţi, iar în cazul unor genuri ce neagă competitivitatea din principiu (vezi adventure-ul), un asemenea concurs nu poate fi decât echivalentul unei provocări de tipul "cine citeşte mai repede o pagină dintr-un roman". Ceea ce, va fi de acord şi bunul prieten de pe forum, nu e chiar sport.

Există, deci, o zonă a gaming-ului adult care nu poate fi justificată în faţa asaltului dur al detractorilor ca descinzând din practica sportivă, ale cărei istorice resorturi sociale sau utilitare ar fi putut fi astfel preluate şi folosite pentru a respinge acuzaţiile de infantilizare. Cum ne "apărăm" atunci? Sau o putem face cu adevărat, fără a pătrunde pe teritoriul duelului ultra-teoreticizat al luptei ideologice? (va urma) ▶ **Radu Sorop**

Grand Theft Auto V

Here comes the Fifth BOOM!

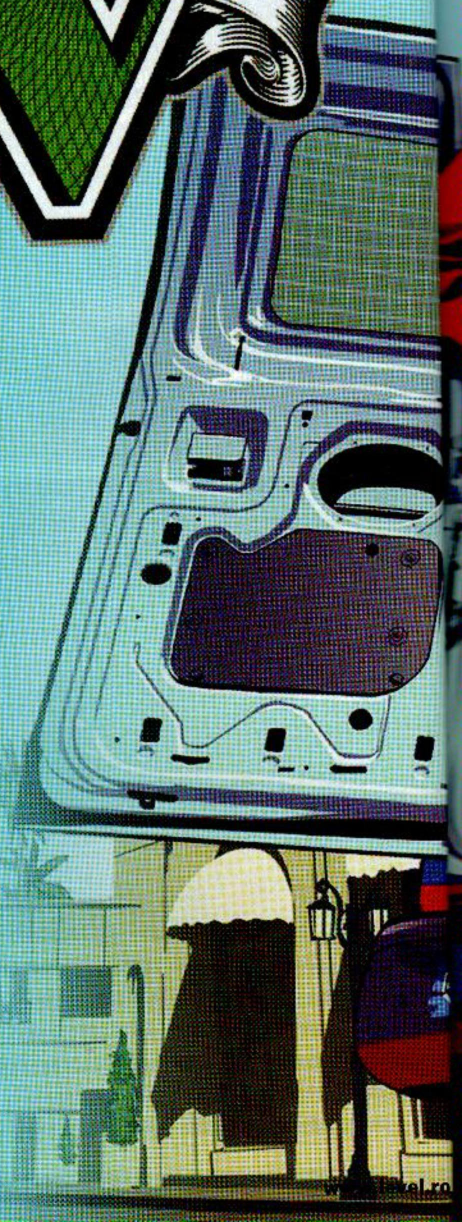
GEN ACTION-ADVENTURE **PRODUCĂTOR** ROCKSTAR NORTH **DISTRIBUITOR** ROCKSTAR GAMES
ONLINE ROCKSTARGAMES.COM/V **DATA APARIȚIEI** 17.09.2013 **PLATFORME** X360 PS3

Dacă cineva (n.r.: KiMO) m-ar însărcina cu redactarea unui review pentru GTA 5, m-aș vedea nevoit să îmi iau la revedere de la familie și prieteni, apoi să plec – asemenea unui Bruce Wayne mai gras și mult mai gâfâitor – într-o epopee spirituală, transcendentală, spre adâncul unui univers fictiv criminal (literalmente). Presupunând că am ajuns să ne cunoaștem în aceste ultime luni, cursul acțiunilor mele este deja deductibil. Sunt un fraier când vine vorba de imersiunea totală în lumea unui joc și tind mereu să mă pierd în detalii nesemnificative pentru mulți dintre cei mai pragmatici. Dar eu mă număr printre iubitorii de nuanțe, selectând mereu numai ce-mi place și ignorând amestecurile disonante. Probabil că, în câteva dintre recenziile subsemnatului, această trăsătură se face simțită nu doar în nota finală, ci și în corpus. Oricum, pentru preview-ul unuia dintre cele mai așteptate jocuri din istorie, menit să ducă mai departe reputația și moștenirea lăsate de controversatele titluri anterioare, voi încerca să pătrund în adâncul hype-ului din jurul jocului, pentru a găsi cauzele interesului atât de ridicat – interes împărtășit deopotrivă de fani și mass media. Dacă seria Grand Theft Auto și-ar da jos din pod toți acoliții, i-ar cobori pe scara Richter. Dacă GTA 5 ar merge să-și vadă propriul trailer într-o sală de cinema, s-ar așeza lângă toată lumea. Yup, Grand Theft Auto este una dintre francizele cu greutate, bucurându-se de o popularitate incredibilă în rândurile jucătorilor, fie ei posesori de PC sau consolă.

Așadar, mi-am propus o analiză semi-detaliată a jocului (sau cel puțin o analiză asupra detaliilor făcute publice de Rockstar), alături de o scurtă privire peste uber-faimosul Trailer No. 2 și, de ce nu, o geană aruncată înspre artwork-ul pestriț.

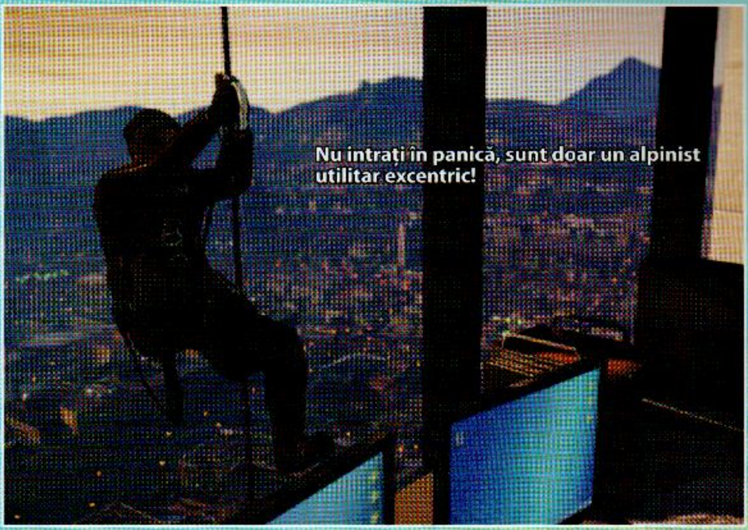
Bun venit în Los Santos!

Nu multe jocuri reușesc să își stabilească un echilibru perfect între direcția artistică, story și gameplay, însă Grand Theft Auto a cunoscut o explozie creativă începând cu GTA 3. Din punctul meu de vedere, în Vice City seria a trecut printr-o perioadă adolescentină vibrantă, ca mai apoi să-și găsească o identitate matură în povestea lui Niko Bellic. Pentru mulți, San Andreas rămâne întruchiparea chintesenței întregului evantai de trăsături specifice francizei GTA, dar pentru mine a fost destul de dificil să mă identific cu atmosfera "thug life". Pe de altă parte, refuz să-i neg valoarea artistică, multe dintre artwork-urile jocului având și acum un loc de cinste pe desktopul meu. Cei de la Rockstar au descoperit o formulă alchimică potentă atunci când i-au dat frâu liber lui Dan Houser, figura umbrită din spatele proceselor creative. Cu fiecare titlu nou, Grand Theft Auto s-a apropiat tot mai mult de epicness, chestie evidentă începând cu grafica de pe coperta carcasei și terminând cu povestea jocului în sine, iar Dan Houser este unul dintre "vinovații" evoluției accelerate, cu pași mari. Deloc surprinzător, GTA 5 ridică ștafeta la un nivel fără





Bicicleta, un mijloc perfect de transport în traficul aglomerat din Los Santos.



Nu intrați în panică, sunt doar un alpinist utilitar excentric!



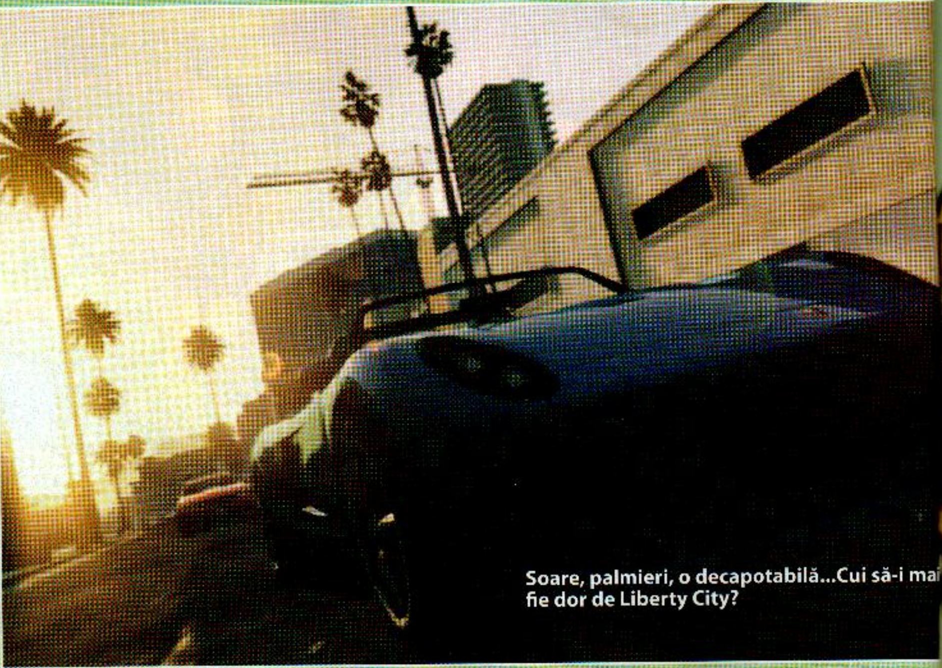
„A chemat cineva deratizarea?" În Los Santos, jafurile sunt la ordinea zilei



Cam gras ca să încapă într-o singură conservă...



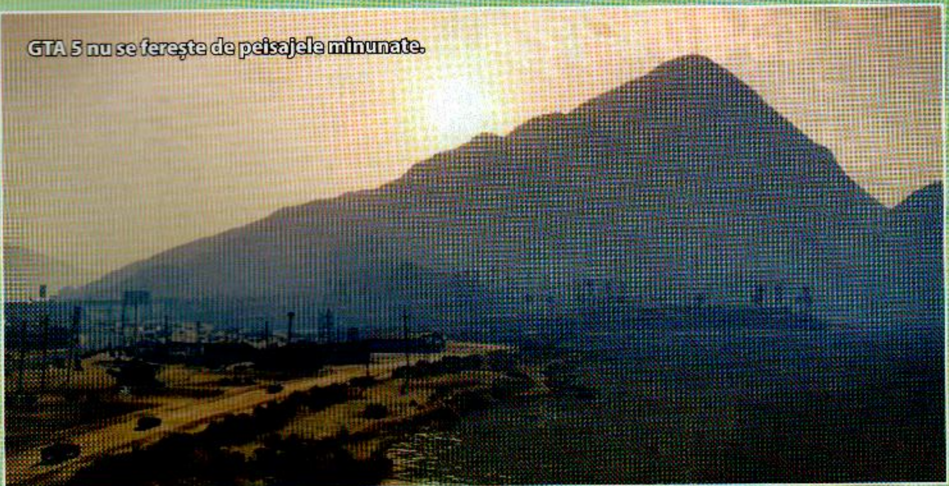
precedent. Am fost mesmerizat pe deplin de încântătoarele artwork-uri, făcute publice imediat după furtuna de zvonuri pogorâtă peste lumea gaming-ului. De această dată, jocul face încă un pas spre sincronizarea cu prezentul, așa cum reiese din imaginea hipsteriței aplecată pe capota unui Bentley de către o polițistă latino furioasă. Un alt indiciu asupra perioadei temporale sugerate se regăsește pe smartphone-ul blondinei narcisiste: „iFruit". Știm cu toții la ce marcă se face referire. Arta din GTA 5 îmbină imagini simbolice ale anilor 2000 cu un stil pop-realist și culori puternice, fierbinți. Dacă o plimbare nocturnă pe străzile plouate din Liberty City îmi aducea aminte de „Streets of Philadelphia", atunci atmosfera din GTA 5 sună asemenea unui rock anthem interpretat de Corrosion of Conformity. Bine ați venit în Los Santos, locul unde societatea a luat foc și încearcă să-și astâmpere flăcările aruncându-se într-un ocean de excentricitate, consumerism și individualism!



Soare, palmieri, o decapotabilă...Cui să-i mai fie dor de Liberty City?

Big Huge World

După spusele producătorilor, fiecare element prezent în jocurile precedente a fost îmbunătățit și îndopat cu steroizi. GTA 5 vrea cu orice preț să fie "bigger and better", așa că vom avea parte de un Los Santos gigantic, înconjurat de natură sălbatică și spații vaste, cât se poate de explorabile. Pentru cunoscătorii seriei, Los Santos nu este un oraș nou, o importantă parte din acțiunea prezentă în San Andreas desfășurându-se pe plaiurile sale urbanistice. Și dacă vă simțiți amenințați de toate aceste nume cu iz tex-mex, stați blânzi – sunt doar câteva dintre caricaturile unor importante orașe americane, regândite de Rockstar. Mi-e teamă să-mi imaginez o lume deschisă de proporții "skyrimice", în special atunci când circulă zvonuri despre un areal mai vast decât cumulul altor lumi concepute de Rockstar. Totuși, rămân de părere că multe dintre aceste exagerări aruncate gratuit spre public sunt doar atât, exagerări, deci nu insist pe aprofundarea lor. Dacă privim în trecut, reiese un tipar simplu: seria GTA s-a folosit mereu de un spațiu open world cu dimensiuni propice acțiunii balansate, interactiv, detaliat și animat. Sigur, cred cu tărie că vom rămâne surprinși de complexitatea și suprafața colțișorului de lume din GTA 5, în special atunci când sunt introduse în ecuație multiplele activități posibile, specifice fiecărui tip de decor. Orașul aglomerat este înconjurat de suburbii și spații ceva mai... sălbatice, dar și de plaje kilometrice, cu porțiuni serioase de ocean, al cărui abis este recreat în detaliu. Din vârful munților și până în adâncul apelor, Los Santos pulsează cu viață. Localnicii mișună din loc în loc, angajați în rutina zilnică, traficul împânzește vasta rețea de șosele, căi ferate și drumuri forestiere, iar cerul este brăzdat de aeronave militare și civile. O lume dinamică și activă se desfășoară în fața ochilor noștri, o lume lipsită de rigiditatea tipică altor jocuri similare (mă refer aici la Just Cause sau Saints Row, unde pietonii par "împăiați"). Cerșetori, playboy, tipese cu decapotabile, prostituate, profeți, minorități defavorizate, avocați, polițiști și nebuni – circul vieții americane de pe coasta vestică, surprins în toată splendoarea extrovertă.



GTA 5 nu se ferește de peisajele minunate.

A Rockstar North Production for the PC?

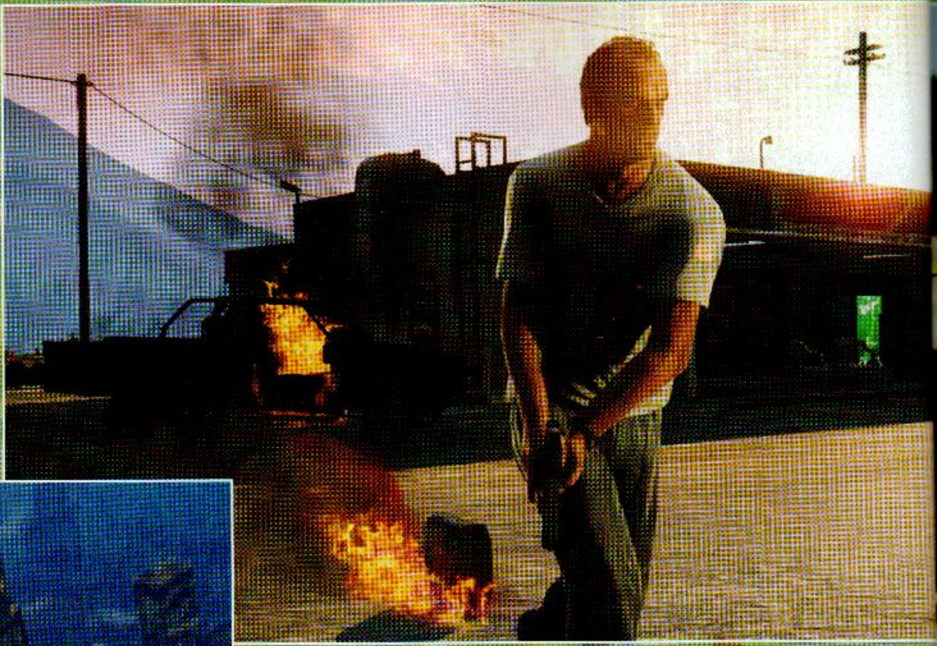
Când trailer-ul no. 2 (sursa descrierilor plastice di acest preview) și-a făcut apariția publică, GTA 5 își adunase deja o armată loială de fani dotați cu console. Pentru această categorie de public, răsfățată cu un Red Dead Redemption, certitudinea compatibilității viitoarei producții Rockstar North cu platforma lor favorită de gaming era imuabilă. Reticența producătorilor față de PC nu mi-a fost clară nici după ce am citit interviul aco dat de Dan Houser celor de la IGN. Pe scurt, poziția acestuia față de existența unei versiuni dedicate com-

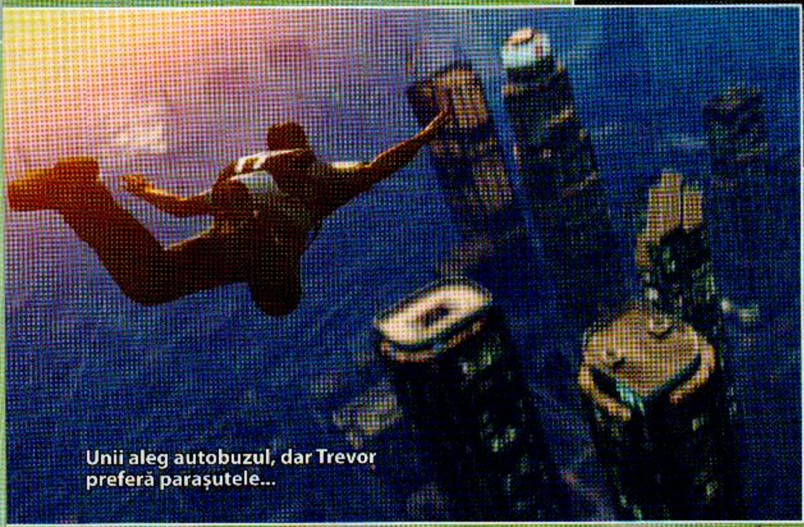




GTA 5 mai bifează o noutate pe listă, introducând un câine în rolul unui personaj secundar.

puterelor noastre janghinoase era, citez: "Pfff... mmmm... daaaaa...ritz... chhhh... probabil". Doamne, cât de periculoase sunt bietele noastre computere, încât au băgat spaima în "Cei ce nu scot un GTA an de an". Mă scoate din sărite aruncarea PC-ului (ca platformă) într-un con de umbră, când comunitățile de modderi și maniacii unității centrale sunt, în principiu, cei care țin și acum în viață producții mai vechi din aceeași serie. Or, trailer-ul no.2 nu arată nicidecum randat pe un Xbox, să-mi fie iertată poziția radicală. Pe deasupra, seria Grand Theft Auto s-a născut și a evoluat pe HDD-urile unor PC-uri. Nu am nimic personal cu acele cutiuțe simpatice legate la televizor, dar nu cred în secretomania din jurul versiunii PC. Din fericire, unele magazine online nu și-au astâmpărat setea de profit și au adăugat în ofertele proprii posibilitatea de precomandă pentru varianta PC. Printre aceste magazine "nesătule" se numără și o companie autohtonă extrem de populară. In your face, Rockstar! Acum, revenind cu picioarele pe pământ, crede cineva în teoria informațiilor scurse din cauza unor erori umane neprevăzute? Nu cumva este vorba de un sistem menit să alimenteze și mai mult hype-ul, prin stimularea unui joc de-a șoarecele și pisica între cumpărători și distribuitori? Eu pun pariu, pe verzișorul de la finalul trailer-ului mai devreme amintit, că ultima teorie conspirativă conține un strop de adevăr. Or does it? (Pam-pam-paaaam!)





Unii aleg autobuzul, dar Trevor preferă parașutele...



Îmi aduce aminte de PURE. Hmm, oare în PURE aveai parte de explozii?

Cornucopia cu de toate

Rockstar promite o îmbunătățire semnificativă a mecanicii de cover și a elementelor de shooting din viitorul GTA. Tot producătorii jocului ne garantează și un sistem îmbunătățit de luptă corp la corp. Toate bune și frumoase, mai ales că nu am fost deloc dezamăgit de controlul implementat până acum în titlurile precedente. Okey, poate au existat unele conflicte minore între GTA 4, mouse și tastatură, dar nimic imposibil de trecut cu vederea, ținând cont de faptul că jocul a fost gândit cu un controller în mâini. Totuși, îmbunătățirile promise vizează fiecare element din gameplay, începând cu activitățile secundare și terminând cu fizica vehiculelor. Întâlnirile romantice din Liberty City au fost eliminate, însă acum există posibilitatea de a participa la diverse activități sportive, printre care base jumping, triathlon, tennis sau golf, dar și recreative – yoga sau scufundări în ocean –, bucuria copiilor lezați de penuria activităților disponibile în Grand Theft Auto 4. Mă declar entuziasmat de inițiativa producătorilor, mai exact de interesul acordat mediului în-



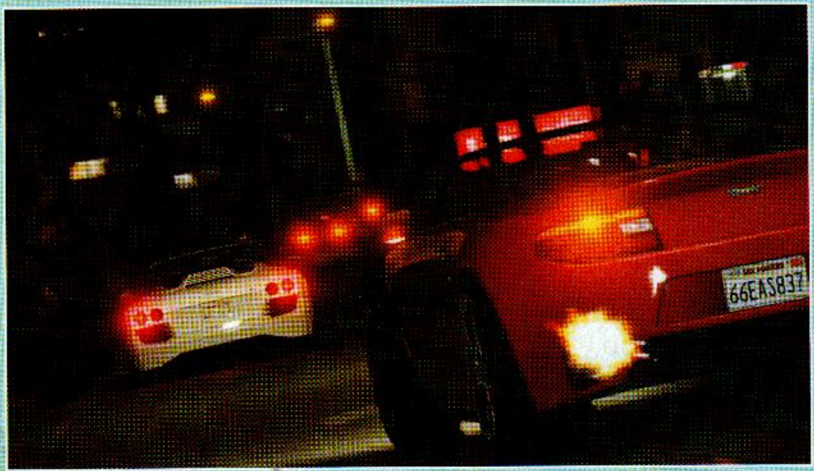


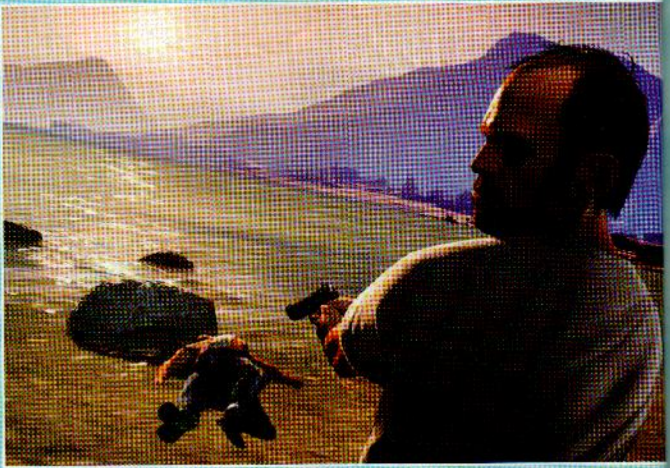


Franklin și Trevor nu fuseseră gândiți de la bun început drept personaje principale.



„Câți saci de cartofi ziceai că intră în portbagaj?" Ai grijă ce fel de *prieteni* îți faci.







Am vrut doar să scriu "Brașov"...

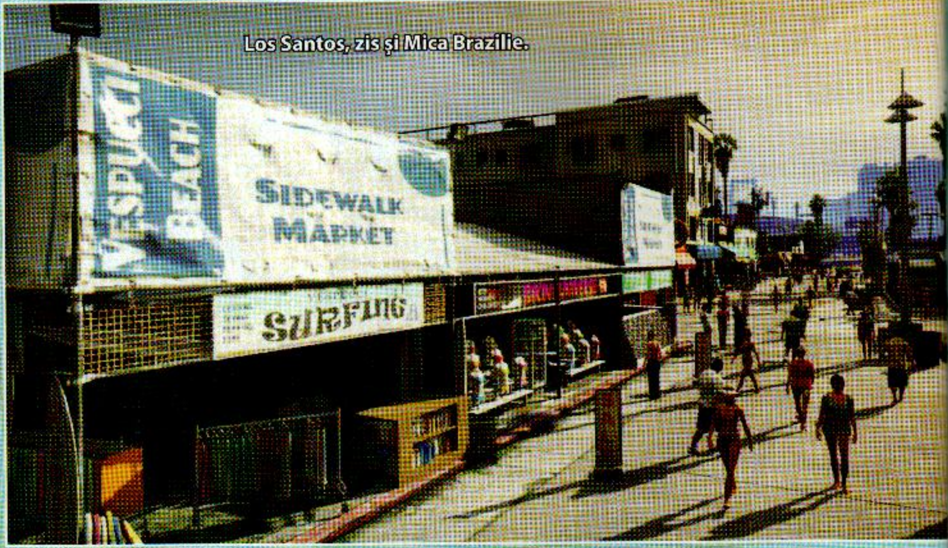
conjurător și misiunilor secundare. Până la urmă, GTA și-a asigurat viață lungă mulțumită abundenței de acțiuni posibile și libertății totale de expresie (aproape artistică). Câți dintre noi nu au devastat orașul, pogorând haosul violenței nelimitate asupra bieților trecători și aruncând în aer trei sferturi din poliția statală? Serge Tisseron ("Psihologia Jocurilor Video"), la care îmi rezerv dreptul să revin, spune despre GTA că "îl face pe jucător să se îmbete în propria-i violență". Perfect! Poate scăpăm și noi cândva de falsa pudoare și de ipocrizie, de toți acești profeți ai echilibrului psihologic, prezenți pe micul ecran oră de oră, de unde își propovăduiesc mesajele pline de candoare și inocență. Ura nejustificată pentru mediul jocurilor video este un trend, nu o cauză glorioasă, iar seria Grand Theft Auto a picat drept țap ispășitor. Oricum ar sta lucrurile, din trailere și screenshot-uri reiese în mod evident interesul acordat de Rockstar chiar și celor mai mici detalii. Numărul vehiculelor cu care jucătorul poate interacționa a fost sporit semnificativ, incluzând acum și ATV-uri, avioane, camioane utilitare cu remorcă, ba chiar și un batiscaf. Mai mult, producătorii jocului ne-au promis un control îmbunătățit, lipsit de balansul exagerat din GTA 4. Mașinile vor avea acum un comportament mai apropiat de realitate, similar celui din simulatoarele auto. Sincer, nu-mi doresc decât să pot conduce un low-rider prin suburbiile Los Santosului, ca în vremurile bune.

Cei trei care au speriat Vestul

Nu m-am atins de personaje până acum, deoarece Grand Theft Auto 5 este un joc dominat de feeling-ul caracteristic cinematografiei. Din această cauză, cei trei protagoniști merită un paragraf doar al lor, un loc unde să-mi pot exprima neîngrădit admirația și respectul pentru felul unic în care Rockstar reușește mereu să insufle viață personajelor. De această dată, jucătorul controlează nu unul, ci trei indivizi implicați în acte ilegale, fiecare avand un background original. Michael, un fost spărgător de bănci, captiv acum în sânul unei familii disfuncționale, vrea să revină la viața incitantă de infractor, alături de Trevor Phillips, fostul său partener, drogat și sociopat de primă clasă. Celor doi li se alătură Franklin, un recuperator de culoare, cu legături în lumea bandelor din Los Santos. Pentru prima oară în istoria seriei, jucătorul poate alege oricând să controleze unul din cele trei personaje pricipale, în cadrul sau în afara misiunilor. Cât timp este selectat un protagonist, ceilalți doi își continuă rutina zilnică, putând fi oricând trecuți sub controlul direct. Rămâne de văzut cum o să funcționeze exact acest sistem în timpul jocului, dar mă aștept la o mecanică fluentă și inteligentă. Apoi, au fost de ajuns două minute cinematice pentru a forma o legătură cu cei trei. Gestica, mimica, vocile, reacțiile naturale atât de umane – toate se contopesc perfect, conturând cel mai interesant trio imaginabil. Desigur, GTA 5 pune la dispoziție câteva mijloace de personalizare, probabil sub forma magazinelor vestimentare. Țin să aplaud măiestria dovedită de Dan Houser în creionarea unor personaje originale, carismatice, înzestrate cu personalitate. Pentru câteva clipe, am avut senzația că privesc prezentarea unui film briliant, nu a unui joc.

Here it comes

Tehnic, jocul pare un GTA 4 șlefuit, cu îmbunătățiri evidente la capitolul grafică. Motoarele RAGE și Euphoria își fac foarte bine treaba, insuflând lumii jocului dinamism și naturalețe. Abia aștept să-l văd rulând pe un PC serios (chillax, it will happen). Timpul o să treacă repejor și cât de curând vom avea în mâini cel de-al cincilea capitol ultra-violent, ultra-distractiv și ultra-imens din legendara serie Grand Theft Auto. Eu unul sunt cotropit de nerăbdare și entuziasm, străzile exotice din Los Santos chemându-mă cu șoapte fierbinți. Până atunci, stați aproape de lumea jocului pe pagina oficială și devorați orice bucățică de artwork disponibilă. Dacă nu, ați putea scoate de la naftalină clasicele Vice City și San Andreas, pentru o doză halucinantă de crime life. ► Aidan



Los Santos, zis și Mica Brazilie.

i, dar mă
i, au fost
na o le-
iile natu-
t, contu-
, GTA 5
zare,
Țin să
eionarea
e cu per-
a că pri-
c.

punătățiri
i
mii jocu-
rulând
o să
ini cel
ctiv și ul-
. Eu unul
le exoti-
binți.
pagina
sponibi-
sicele
antă de



Versiune la zi a pipiței botoase, întreținută dintr-un cont elvețian cu miros de mogul media.



Acesta este începutul unei frumoase francize

Cind Kimo mi-a propus să scriu despre Of Orcs and Men, am acceptat imediat. Simțeam nevoia de a lua o pauză, de a o lăsa o vreme mai moale, după ce avusesem de scris titluri pe care eu le consider majore, solide, deloc ușor de pătruns și analizat. Of Orcs and Men mi-a părut ceva lejer, chiar fără a ști absolut nimic despre acest titlu sau dezvoltatorii săi. M-am gindit că trebuie să fie un joc minor, care să nu-mi dea bătăi de cap sau să mă solicite excesiv. Şi, din fericire, am avut dreptate. Mai mult decît atît însă, am avut extraordinara surpriză să descopăr, cum nu mi s-a întîmplat decît foarte rar în activitatea mea de redactor, că un titlu minor, care nu pare să fie cine știe ce inițial, poate fi o sursă de încintare cel puțin la fel de mare precum jocuri cunoscute, celebre, de mare succes.

De altfel, după parcurgerea acestui titlu, am căutat să aflu mai multe despre producătorii săi. Of Orcs and Men este rezultatul colaborării dintre două studiouri franceze de jocuri, Cyanide și Spiders, dintre care numai primul este mai cunoscut, prin seriile sale de simulare a managementului în domeniul sporturilor, dar și prin aceea că au deturnat către ograda proprie dezvoltarea faimoasei francize Blood Bowl. Spiders, în schimb, vin cu engine-ul jocului, numit Silk, care este o variantă proprie a Phyre Engine produs de Sony. Dintre titlurile la care au lucrat Spiders se numără The Testament of Sherlock Holmes, Sherlock Holmes vs Jack The Ripper şi Gray



Cei doi

Matter (Spiders executind portări pe console), la care se adaugă Faery Legends of Avalon ca joc dezvoltat integral. Spiders au momentan în lucru un titlu nou – Mars: War Logs – deși, la cum văd eu lucrurile cu Of Orcs and Men, cred că vor descoperi în curînd că este mai rentabil să depună eforturi în direcția edificării și continuării unei francize sub acest nume, decît să facă orice altceva.

Din această frugală prezentare a producătorilor titlului de față trebuie să rămînem cu o idee foarte simplă - este vorba de francezi. Or, din experiența mea în domeniul jocurilor, intinsă pe vreo 26 de ani, un lucru pot spune cu hotărîre: francezii sînt foarte buni, în ideea în care dau rar un rateu, iar cînd nu scot ceva impecabil cap-coadă, reușesc, cel puțin, să te încînte și/sau să te surprindă și/sau să te uimească cu cîte ceva. Întrebarea este dacă acest produs integral franțuzesc respectă amintita regulă descoperită empiric de mine de-a lungul anilor sau e o excepție dezamăgitoare (aparte, către public, făcînd semnificativ cu ochiul: „nu e, nu e!...").

Piei verzi

Of Orcs and Men este unul dintre acele jocuri care adoptă o perspectivă alternativă, radical diferită de cea împămîntenită în literatura, cinematografia și în general industria entertainmentului, în care personajele pozitive sînt cele care seamănă cel mai mult cu oamenii. Nope, in Of Orcs figurile centrale sînt un orc și un goblin, iar partea de care te afli este cea a pieilor verzi, cum sînt numiți în joc, de către oameni, reprezentanții celor două rase. „GREENSKINS!!!" este strigătul de care te temi cel mai mult, cuvîntul fiind ades folosit ca semnal de alarmă la vederea eroilor noștri, Arkail și Styx.

Arkail este cel mare, orcul, solid, puternic, priceput în meșteșugul armelor, membru al celei mai temute grupări militare a rasei sale, numită The BloodJaws. Aceasta cuprinde elita războinicilor orci, adunată din toate triburile – cei mai buni dintre cei mai buni luptători, cei care au făcut pe cîmpul de luptă dovada unor calități excepționale.

De altfel, Arkail este celebru chiar și între BloodJaws ca fiind cel care a rupt la propriu totul în jurul lui în timpul bătăliei de la Bay Harbor, în urma căreia a fost poreclit „Măcelarul". Da, Arkail poate intra în timpul luptei într-o stare de genul celei berserk, un fel de transă războinică numită în cazul acesta pur și simplu „turbare".

Goblinul este mic, ager și agil. Dacă orcul se bazează mai mult pe putere, folosind arme pe măsură, Styx





ABILITĂȚI

Producătorii Of Orcs and Men dovedesc o impresionantă capacitate de a inventa abilități specifice fiecăruia dintre cei doi eroi. Acestea nu sînt deloc puține, și la o primă vedere pot deruta: ce să alegi pentru evoluția personajului? Eu m-am hotărît pentru calea cea mai ușoară, anume cea în care am încercat să exploatez la maximum atributele dominante ale fiecărui personaj. Astfel, la Arkail am ales abilitățile care se bazează pe forța acestuia, în timp ce la Styx m-am axat pe agilitatea sa deosebită. Evident, în același timp am avut grijă să măresc exact aceste atribute la creșterea în nivel a celor doi.





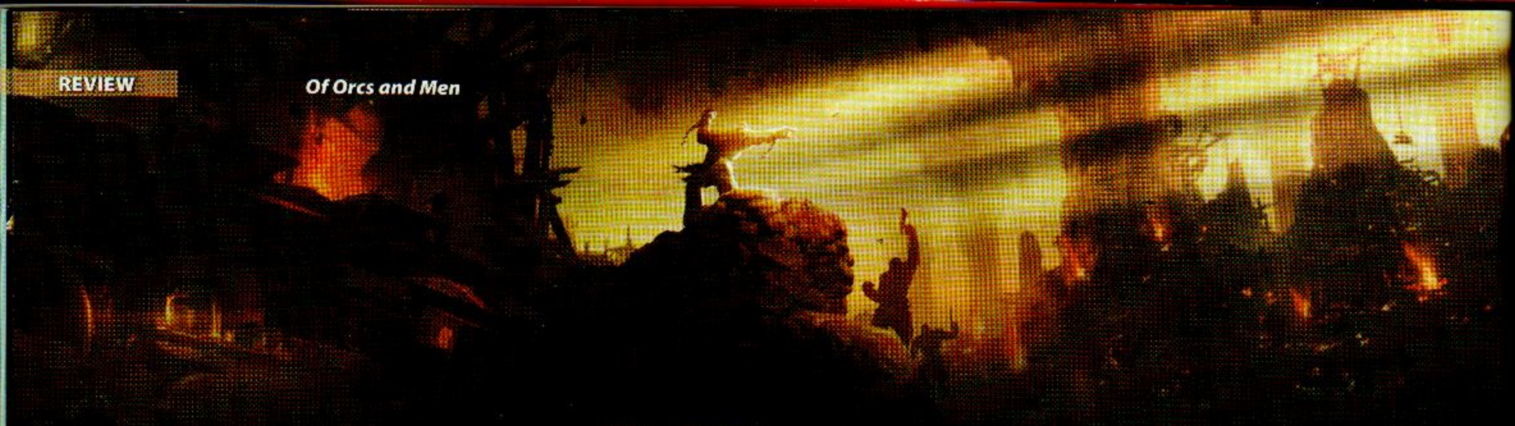
Varietatea abilităților lui Arkail și Styx lasă însă foarte mult loc pentru rejucări ale acestui titlu, pe parcursul cărora să alegi căi complet diferite de evoluție a personajelor, cu impact evident asupra tacticilor pe care le vei aborda în timpul luptelor.

Abilitățile lui Arkail sînt împărțite pe trei categorii: ofensive, speciale și defensive. Evident, abilitățile ofensive cuprind diverse procedee de atac, cele speciale sînt dedicate învierii partenerului, managementului furiei (sic!), folosirii lui Styx ca armă de luptă, și multe altele, în timp ce abilitățile defensive țin de adoptarea unei posturi închise, ce sporește capacitatea de apărare a personajului și permite evoluția acestuia la capitolul contraatacului.

Styx are și el trei feluri de abilități: cele de luptă corp la corp, cele speciale și cele de luptă la distanță. Cele speciale cuprind învierea partenerului, aruncarea de pachete de sănătate către acesta, dar și folosirea concentrării în scopul refacerii sau modificării diverselor atribute.

Fiecărei abilități i se poate face upgrade o singură dată, cu o caracteristică ce poate fi aleasă din două propuneri. Etapa de upgrade a unei abilități este foarte importantă, iar alegerea caracteristicii pe care o considerați mai potrivită va avea un impact major asupra tacticilor de luptă abordate ulterior. Această secțiune a jocului mi se pare, de aceea, atît interesantă, cît și sursă majoră de varietate în gameplay, pe care am apreciat-o în mod deosebit.





preferă subtilitatea și precizia, furișatul și gîndirea tactică. În arsenalul său sînt pumnalele, folosite în pereche în lupta corp la corp. Tot pumnalele, dar de data aceasta aruncate, sînt armele destinate luptei la distanță.

Așa precum Arkail are o trăsătură caracteristică, anume intrarea în starea de turbare în timpul luptei, și Styx este special prin ceva: concentrarea. Atita doar că aceasta nu crește, precum furia orcului, ci descrește de la o valoare maximă, prin executarea de către Styx a unor atacuri speciale care o consumă. În timp, concentrarea revine la valoarea sa maximă, dar există diverse puteri și abilități ce pot fi dobîndite pe parcursul jocului de eroii noștri și care vor afecta atît concentrarea sau furia, cît și alți parametri ce definesc cele două personaje.

Da, există o componentă de RPG în Of Orcs and Men, aceasta nu este complexă, dar e bine gîndită și ajută mult la dinamica jocului, la diversitatea lui și la crearea unei nevoi de a avansa în poveste. În ansamblu, Of Orcs and Men nu este tocmai un RPG, dar astfel de elemente sînt îmbinate cu cele predominante, de action și story, într-o manieră care mi-a amintit de vechiul Drakan: Order of the Flame. Ceea ce nu este deloc un lucru rău...





Un orc cu o misiune

Și pentru că tot am pomenit povestea, să intrăm în materia epică a jocului de față. Sîntem într-un univers fantastic, de tipul aproximativ al Middle Earth-ului lui Tolkien. Atîta doar că geografia este un pic dată peste cap: orcii se află în sud, în timp ce oamenii sînt în nord. Aparent, ambele rase împart același continent, dat fiind faptul că Împăratul oamenilor simte nevoia să contruiască un ditamai zidul care să separe teritoriile din nord de cele din sud.

O nelămurire, totuși, am. La construcția Zidului sînt folosiți sclavi orci obținuți de către oameni prin raiduri și victorii militare, aparent numeroase. De fapt, situația este atît de albastră pentru orci, încît comandourile aproape sinucigașe de BloodJaws ce urmăresc să-l asasineze pe Împărat sînt singura soluție rămasă pentru cei verzi la piele – orcii par îngenuncheați. Atunci, de ce dracu' mai are nevoie împăratul de Zidul ăla? O fi un fel de Canal Dunăre - Marea Neagră a cărui singură utilitat reală este aceea de a fi un fel de lagăr de exterminare pentru oponenți? Să zicem că așa o fi, cu atît mai mult cu cît la Zidul ăla se moare pe capete, pier orcii de-l co struiesc, dar și cei care exploatează minele și carierele din care se extrage materialul necesar înălțării grandio sei (să zic megalomanicei?) structuri defensive.



Zidul

Sau poate că Împăratul știe că orcii sînt o rasă gre de stîrpit, cu care nu știi niciodată cum stai exact, pent că nimeni nu le-a făcut pînă acum un recensămînt seri os, profesionist, ca la carte. Da, asta ar fi dificil, avînd ir vedere că orcii din Of Orcs and Men nu au o structură statală centralizată, sînt împărțiți în triburi, iar oameni lor de cultură se numesc șamani.

Așa se face că, pe lîngă Zidul cu pricina, Împăratu mai vrea să bage și de o alianță cu piticii și elfii, care a pecetlui aproximativ definitiv soarta orcilor. De altfel, tocmai pe insula greu accesibilă pe care urmează să se desfășoare întîlnirea diplomatică dintre cele trei rase p trivnice orcilor, se pare că ar fi cea mai bună oportunit te de a pune capăt zilelor Împăratului, prin acțiunea d comando de care am mai vorbit.



Un şaman orc



În catacombe, la goblini.



Styx

Arkail trebuie să ajungă acolo, iar, pentru asta, trebuie mai întîi să treacă de Zid. Călăuză i-a fost tocmit Styx, singurul goblin cunoscut care poate vorbi, citi, scrie, gîndi. Şi arunca pumnale şi tăia beregate, dacă tot e să fim atenţi şi la micile detalii.

Cînd merită să ai răbdare

Trebuie să recunosc faptul că prima oră din joc nu m-a impresionat absolut deloc. Mi s-a părut la început că dialogurile dintre orci sînt forţate, cu o exagerare vădită a durităţii în limbaj, manifestată mai degrabă prin vulgaritate decît prin primitivism. Pe deasupra, grafica mi se părea slăbuţă rău, mînă în mînă cu un design de nivel liniar, simplist, lipsit de orice element de atracţie – iar texturile sărace nu aduceau nici o rază de soare în tabloul general deprimant nu doar prin culori şi desen, ci şi prin ploaia care cădea fără oprire.

Dar... Dar... am avut răbdare. Şi am înţeles că începutul acestui titlu este alcătuit din cîteva etape de tutorial, strecurate natural în poveste şi acţiune, pentru a te acomoda cu comenzile, conceptele şi situaţiile specifice jocului. De aceea, această introducere poate părea uşor sterilă şi lipsită de varietate. Pe de altă parte, producătorii au vrut să facă un lucru bun – şi sînt perfect de acord cu ei: jocul evoluează treptat sub aspect grafic şi ca tensiune a acţiunii şi poveştii. Această creştere gradată în amploare, diversitate şi frumuseţe, inclusiv în ce priveşte vizualul, este o reuşită în Of Orcs And Men, chiar dacă presupune să ai răbdare la început. F*ck, de fapt, este vorba de ceva normal, doar că de cîţiva ani încoace jocurile te bombardează cu stimulenţi şi recompense vizuale şi de alte naturi încă de la startul jocurilor, ca să te prindă, să te tragă în universul lor, la un mod complet lipsit de subtilitate şi sensibilitate.

Paradoxal, tocmai absenţa unei asemenea grosolane metode de a atrage m-a deranjat iniţial la Of Orcs And Men, pînă cînd mintea mea a revenit la normalitate, s-a debarasat de condiţionările jocurilor populare actuale, redevenind capabilă să aprecieze ceea ce am considerat întotdeauna ca fiind o calitate: anume intrarea gradată în materia jocului, însă cu o discreţie deloc lipsită de promisiuni.

Prima dintre aceste promisiuni este chiar Zidul. La început, te afli la marginea lui, într-un fel de suburbie, o încropeală de cocioabe în care se ascunde adunătura cea mai de jos între oameni şi alte rase, hoţi, ucigaşi, trădători, mercenari. Acolo, unde totul arată urît, deprimant, sub ploaia care nu se mai opreşte, după cum spuneam, singurul lucru frumos este chiar cel mai urît de către eroii noştri: Zidul. Învăluit de neguri, neclar, din cînd în cînd se distinge, de o frumuseţe sobră, aproape hieratică, ameninţător prin înălţime şi soliditate – aproape un turn Babilon pe cale de a-şi împlini menirea. Acest

TURBAREA

Arkail ajunge, în timpul luptei, după ce acumulează un anumit număr de lovituri date şi primite, să intre în starea de „turbare". În această condiţie, el nu se mai apără, doar atacă, şi o face mult mai puternic, zdrobitor. Problema este că poate insista prea mult pe sfîrîmarea efectivă a unui oponent învins, ceea ce îl expune loviturilor tovarăşilor acestuia rămaşi încă în viaţă. Apoi, Arkail nu mai poate fi controlat de jucător cînd devine turbat, el acţionează automat – şi nu o face foarte eficient, adică, spre exemplu, nu se concentrează pe un anumit oponent pînă să-l scoată din luptă, ci loveşte după cum îi vine, în oricare din cei din jur, inclusiv în Styx, dacă acesta este suficient de aproape. Mai mult decît atît, după un timp starea de turbare încetează, iar la capătul acesteia Arkail este inert o vreme, suficient cît să fie drastic expus loviturilor inamicilor supravieţuitori, fără a riposta sau a se apăra.



Din aceste motiv, turbarea lui Arkail, deşi sporeşte puterea acestuia de atac, este o armă cu două tăişuri. Aşa se face că nu strică deloc să creşteţi atributele şi abilităţile lui Arkail care duc la mărirea numărului de „puncte de turbare" ce trebuie să se acumuleze într-o luptă pentru ca orcul să devină necontrolabil. Astfel, Arkail poate fi folosit de jucător mai multă vreme pînă cînd intră în starea de turbare, iar finalul acesteia se poate să vină cînd oponenţii sînt deja cu toţii morţi.


Styx se furișează către gărzi. Una din ele doarme.

sublim Zid, pe care îl bănuiești a ascunde nenumărate și terifiante pericole, aduce cu el promisiunea că jocul este, de fapt, interesant, deloc minor, ci un titlu care merită eforturile tale.

A doua promisiune de acest fel este tocmai relația ce se înfiripă între cei doi eroi, Arkail și Styx. Mă rog, cînd zici „se înfiripă" despre o relație, se subînțelege că ar fi vorba despre o pasiune romantică, o iubire cum nu a mai fost. Ăăăăăă, în cazul de față NU este vorba despre așa ceva, și tocmai în asta constă farmecul celor doi. Dur, hotărît, bădărănos, Arakail nu se poate înțelege la început de nici o culoare cu lunecosul Styx, plin de umor și finețuri ironice, mare iubitor de bani și de propria viață, întotdeauna dornic să ocolească pericolele, și nu să șarjeze urlînd și cu pieptul gol, așa cum ar intenționa imensul său partener orc, care este mereu pornit să nu facă de rușine reputația terifiantă a neamului său de războinici.

Fight Club

Și tocmai din felurile complet diferite de a fi ale celor doi, atît ca atitudine, cît și ca fizic, se concretizează stilurile lor de luptă, la fel de bine individualizate. Arkail folosește armele grele, oarecum primitive, grosolane, de


Voi asasina.

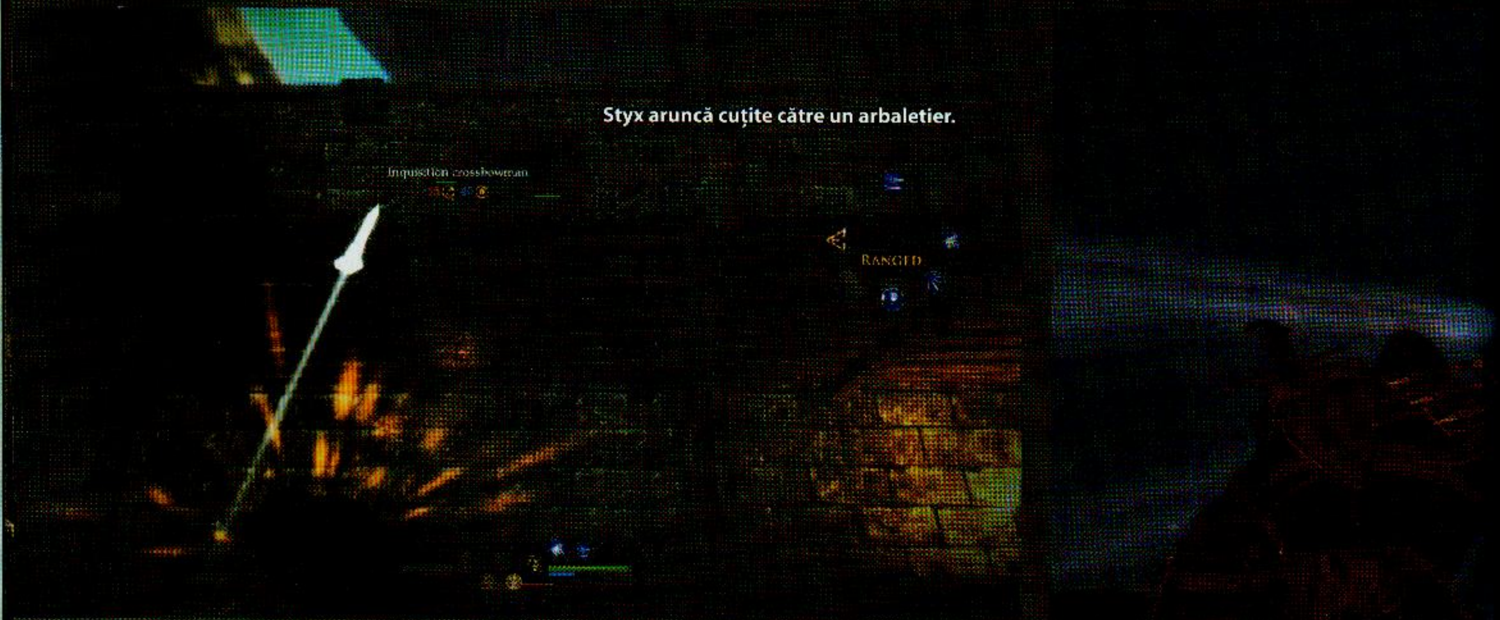
FURIȘAREA

Styx beneficiază la rîndul lui de o abilitate aparte – el se poate furișa. Da, Of Orcs and Men are o componentă stealth: la apăsarea tastei Shift Styx intră în modul de furișare, în care se poate strecura pe lîngă oponenți fără a fi văzut. Bineînțeles, dacă se apropie lateral sau frontal prea mult de un inamic, acesta îl va observa și va da alarma, astfel pornindu-se o luptă în care va fi implicat și Arkail. Cîtă vreme Styx nu este văzut însă, acesta va acționa de unul singur, partenerul său orc rămînînd în urmă, acolo unde se afla la intrarea goblinului în modul stealth.


Styx poate asasina și orci. Spectaculos.

Avantajul furișării este acela că poți să te deplasezi pînă în spatele unui inamic și să îl asasinezi în liniște, fără a fi văzut. De altfel, unele niveluri sînt anume concepute pentru a-i oferi ocazia lui Styx de a mai rări rîndurile dușmanilor, astfel încît, atunci cînd lupta nu mai poate fi evitată, oponenții să fie mult mai puțini. Așa se face că ajungi să te plimbi cu goblinul prin nivel, cîntărind șansele de a trece prin anumite pasaje de patrulare fără a fi observat, dar și de a asasina fără a fi văzut. Da, uneori inamicii sînt astfel dispuși încît pot vedea cînd Styx ucide pe unul dintre ei în modul stealth. De aceea, trebuie să gîndești, să-ți faci o strategie, să alegi cu atenție ordinea în care Styx va elimina inamicii, în așa fel încît numai ultimul dintre aceștia să fie dintre cei aflați în raza de observație a unui camarad care va da alarma.

Este adevărat că modul stealth din Of Orcs and Men nu este tocmai veridic implementat – poți trece în plină lumină pe lîngă un inamic la o distanță la care ești clar vizibil, iar acesta să nu te vadă pentru că valoarea abilității tale de furișare este suficient de mare. La asta se adaugă și faptul că inamicii care patrulează, la trecerea pe lîngă trupul unui camarad al lor pe care tocmai l-ai asasinat, nu se alarmează, trec indiferenți mai departe. Deci, nu se pune problema ca Of Orcs and Men să fie un rival pentru seria Thief sau Splinter Cell, dar componenta sa de furișare este un element care aduce un plus jocului, îl face mai interesant și pe alocuri mai plin de tensiune.


Styx aruncă cuțite către un arbaletier.



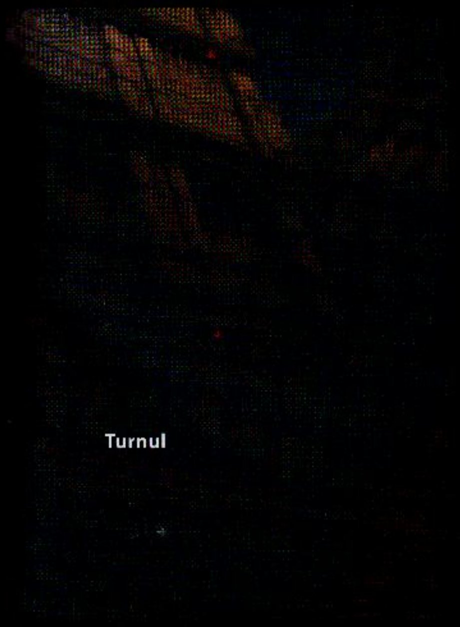
tipul bîtelor, preferînd lupta corp la corp, de apropiere. Styx poate la rîndul lui să se apropie de inamic și să se angajeze în melee, folosind cîte un pumnal în fiecare mînă. Dar el preferă lupta de la distanță, aruncînd cuțite sau „grenade" către inamic.

Lupta din Of Orcs and Men se desfășoară în timp real, dar prin apăsarea tastei Space se poate pune un fel de pauză, în timpul căreia să dai comenzi tactice fiecăruia din cei doi eroi. Am zis un fel de pauză pentru că jocul nu este oprit complet cu această ocazie, ci încetinit extrem de mult, dar nu suficient cît să nu se poată observa mișcările luptătorilor. Astfel, chiar și în acest extrem slow motion, este bine să nu lenevești la comenzile de luptă, ci să fii atent la situația tactică și ager în luarea deciziilor. Mi se pare că, astfel, producătorii au reușit un compromis impecabil între lupta de timp real și cea bazată pe ture.

Se pot da comenzi multiple fiecărui combatant, acestea acumulîndu-se consecutiv într-o coadă de maximum cinci, urmînd a fi executate pe rînd. Pe de altă parte, poți lăsa unul din cei doi eroi să își desfășoare acțiunile înșiruite în coada de comenzi, iar tu să îl controlezi pe celălalt, pentru acțiunile care necesită exercitarea manevrelor tactice în timp real, cu posibilitatea schimbării rapide a deciziilor. În timpul luptei se poate comuta oricînd între Arkail și Styx, cu condiția ca ambii să fie în viață.



Inventarul – simplu. Echipamentul – rudimentar.



Turnul

Reînviere



Sînt văzut în timp ce asasinez un Inchizitor.

Mi-au plăcut foarte mult luptele din Of Orcs and Men. Multe dintre ele sînt aparte, atît prin felul oponenților cu care ai de-a face, cît și mulțumită specificului cîmpului de luptă. Așa se face că nu de puține ori a trebuit să stau și să mă gîndesc cum să abordez o confruntare, pentru că tacticile încercate inițial se dovedeau ineficiente.

Mai mult decît atît, de vreo patru sau cinci ori am avut impresia că nu am nici o șansă să trec de o anumită luptă, desfășurată împotriva unor boși. Am reluat de multe ori respectivele confruntări, pînă să îmi pice fisa ce slăbiciuni au oponenții și cum pot fi acestea exploatate – iar asta pe nivelul Medium de dificultate al jocului. Nici nu îndrăznesc să mă gîndesc cum nu m-aș fi descurcat pe High... dar asta sporește, evident, rejucabilitatea acestui titlu pentru cei dornici să aibă parte de o provocare serioasă, după ce s-au obișnuit cu mecanicile de joc pe unul dintre cele două niveluri inferioare de dificultate.

Cert este faptul că ai parte de o varietate uimitoare de posibilități de abordare ale unei confruntări, izvorîtă din mulțimea de skill-uri și tehnici de luptă pe care le pot utiliza cei doi. În luptă se comută des între aceștia, iar suportul pe care Styx i-l oferă de la distanță lui Arkail este esențial. La frumusețea luptelor contribuie și o găselniță a producătorilor: dacă în timpul luptei moare unul dintre personajele tale, cel rămas în viață îl poate învia pe celălalt, care revine în bătălie cu o mică parte din sănătatea maximă. Se poate jongla foarte interesant așa, iar capacitatea lui Styx de a evita loviturile inamicilor, prin mărirea agilității sale pe parcursul creșterilor în nivel, este hotărîtoare pentru suc-


Ce, mă?...


Pe rînd, pe la spate.


The Badass

cesul în anumite lupte, în care readucerea la viață a partenerului este esențială.

Varietate & mobilitate

Lupta mai este foarte interesantă și mulțumită varietății de oponenți pe care îi întîlnești. Unii au sulițe și pot lovi de la semidistanță, unii au săbii, unii au scuturi, poate și armuri, care pot fi grele sau ușoare. Orcii trecuți de partea inamicului folosesc armele grele specifice rasei și au forța și rezistența comparabile cu ale lui Arkail.

Există o categorie foarte importantă de oponenți, cea a arbaletierilor, care te toacă de la distanță cu proiectile. Nu de puține ori, aceștia sînt dispuși în zone aflate la înălțime, inaccesibile lui Arkail, motiv pentru care pot fi uciși numai de cuțitele aruncate de Styx. La arbaletieri, se mai adaugă o categorie de oponenți ce pot lovi de la distanță – Inchizitorii, capabili de atacuri magice, ce pot afecta temporar atributele eroilor noștri, îi pot încetini sau chiar paraliza complet. Tot Inchizitorii pot face uz și de arme de luptă corp la corp, la apropierea de tine. Capabili de aceeași dublă posibilitate – de a lovi de la distanță (cu pietre, în acest caz) și de a se angaja în melee – mai sînt goblinii, cu care te întîlnești deseori în joc.


Cinematic

Un lucru mi-a plăcut foarte mult. Această varietate de mijloace tactice de luptă pe care o întîlnești la oponenți se combină la modul cel mai fericit cu designul de nivel al unora dintre „cîmpurile de bătălie" din acest titlu, dînd naștere la situații și soluții neobișnuite pentru un RPG, fie acesta și action. Așa se face că am putut cîștiga lupte nu doar prin justa alegere a tipurilor de atac și a inamicilor pe care să-i lovesc, dar și prin felul în care m-am deplasat în timpul luptei, în care am atras anumiți inamici și în care am reușit să interpun obstacole între mine și aceștia. Evident, este vorba aici de manevrarea lui Styx, a cărui mobilitate m-a salvat în situații disperate – îmi aduc aminte aici cum am croșetat niște oponenți extrem de puternici, de unul singur, într-o sală plină de coloane, în mijlocul căreia erau niște mese de consiliu, așezate semicircular, de care m-am folosit din plin ca să-mi fentez dușmanii. Sincer, am fost uimit de felul în care lupta es[te] realistă și flexibilă, vie, permițînd creativitate, prezentînd oportunități care oferă la modul firesc avantaje celui slab, dar care știe să le folosească judicios, prin observație și reacție rapidă la schimbările apărute în vi[e]toarea confruntării.



Un nou Univers

Din fericire, lupta nu este un giuvaer singular, prins într-o montură de tinichea. Cadrul jocului este la fel de reușit, în primul rînd prin poveste, care m-a uimit. Sincer, nu mă așteptam, de la un titlu aparent minor, să am parte de surprize, întorsături de fir epic, dezvoltări interesante ale conflictului, în mare parte datorate unei excelente țesături de elemente de politică, atît în tabăra oamenilor, cît și în cea a orcilor. Povestea este credibilă, organică, totul se leagă pentru a alcătui tabloul viu al unei istorii alternative complete, ce își desfășoară curgerea într-un univers fantastic, dar nu fabulatoriu.

De altfel, asta m-a frapat: felul în care producătorii creează un întreg fundal de intrigi, de structuri sociale, de tradiții, de facțiuni, la modul fin, oferindu-ți informația necesară gradat, cu discreție și naturalețe, perfect îmbinată cu misiunea celor doi, Arkail și Styx. La sfîrșitul jocului – care nu este tocmai lung - ajungi să ai o imagine solidă, bine articulată, a universului propus de joc, ceea ce mă face să cred că producătorii au o serioasă intenție de a fonda o franciză Of Orcs and Men, iar acest prim titlu este gîndit ca o introducere în elementele sale alcătuitoare, ce se vor dezvolta treptat, în viitor.

Dar povestea nu este singurul lucru viu, convingător. La asta contribuie enorm și cei doi, Arkail și Styx, care, în opinia mea , vor intra în panteonul personajelor de jocuri pe care le vom ține minte peste ani. Dialogurile dintre cei doi, subliniate de gesturile lor specifice, fac deliciul acestui titlu. Evident, goblinul este cel mai ager, tot timpul are o replică acidă la adresa oricui, și în special a companionului său. Amestecul de cinism și sensibilitate, dublat de viclenie și umor, prin care Styx încearcă să facă față oricărei situații dificile, este pus în opoziție cu soliditatea convingerilor lui Arkail, încăpățînat, hotărît, brutal, dar onest. Styx, supraviețuitorul prin excelență, este cel care contrabalansează avîntul de-a dreptul suicidar al camaradului său, dispus la orice risc pentru a nu ceda în fața unei amenințări. Din acest mix elemențial de trăsături de caracter iese un joc deseori savuros la capitolul dialogurilor, care a reușit nu doar o dată să mă facă să rîd cu lacrimi.

Este adevărat că personajele cel mai bine construite sînt cele aflate de partea eroilor noștri. Ceilalți, oamenii, sînt un pic mai neglijent însăilați, atît în ce privește comportamentul, caracterul, cît și elementele culturale ale rasei umane. Nu am fost deranjat de asta, însă, cu atît mai mult cu cît rămîne suficient loc de rafinare a fiecărei rase și facțiuni (inclusiv elfi și piticii), într-un titlu despre care sînt convins că va apărea, fundamentînd franciza Of Orcs...

Franța lovește din nou

Deci, avem lupte excelente, avem o poveste bine construită, avem dialoguri și personaje pline de farmec, avem un univers credibil și consistent, ce ne mai trebuie? Grafică. Păi, hm, ce să zic, grafica nu este deloc rea. Ce să zic, se cam vede că este grafică de consolă – jocul a fost lansat și pentru Xbox 360 și Playstation 3. Texturile, în special, sînt cam sărăcăcioase, iar nivelurile nu sînt tocmai vaste, ci mai degrabă limitate la drumul de urmat, fără lipsă de parcurgi – jocul este aproape tunelar, de altfel. Dar asta nu deranjează, cu atît mai mult cu cît ai parte și de perspective îndepărtate, din loc în loc, suficient de bine făcute ca să impresioneze prin felul în care s-a tras de un engine grafic clar slab dotat la capitolul exterioare. Iluminarea este reușită însă, iar arhitectura interiorelor clădirilor impresionează pe alocuri, ba uneori chiar și exterioarele – Zidul și turnurile au, după cum spuneam, un impact vizual și psihic deosebit. Alt capitol la care jocul stă foarte bine este cel al modelării expresiilor faciale și animării gesturilor, ce aduc o contribuție im-

AMENINȚAREA

Există un parametru în acest joc, care se regăsește și în multe altele, dar nu la fel de transparent și de dinamic precum în Of Orcs and Men. Este vorba de „Threat", Amenințare, un parametru care determină cît de periculos pare unul dintre cele două personaje principale pentru un oponent și cît de pornit este acesta să îl atace pe unul sau pe celălalt. Practic, Amenințarea stabilește ce hotărîre va lua inamicul – îl va ataca pe Arkail sau pe Styx?

Decizia luată de oponent sub imperiul parametrului Amenințare este foarte importantă în luptă, determinînd întreaga desfășurare a acesteia și tactica de urmat. Din fericire, ai un anumit grad de control asupra felului în care este perceput fiecare din cei doi eroi de către inamici. Dacă te îndepărtezi cu Styx de Arkail, se poate să scapi de inamicii care îl vor ataca pe acesta din urmă și nu îl vor urmări pe goblin. Pe de altă parte, te poți apropia încercînd să atragi inamicii care sînt mai periculoși pentru Arkail, decît pentru Styx.

Altă modalitate de a controla nivelul Threat-ului, pe care un inamic îl simte relativ la fiecare din cele două personaje ale tale, este de a folosi o abilitate specifică orcului sau goblinului, ce determină creșterea nivelului Amenințării. Astfel, fiecare dintre cei doi eroi are cel puțin cîte o abilitate la dispoziție care va determina un oponent să îl considere mai periculos/enervant – cum ar fi insulta și provocarea.

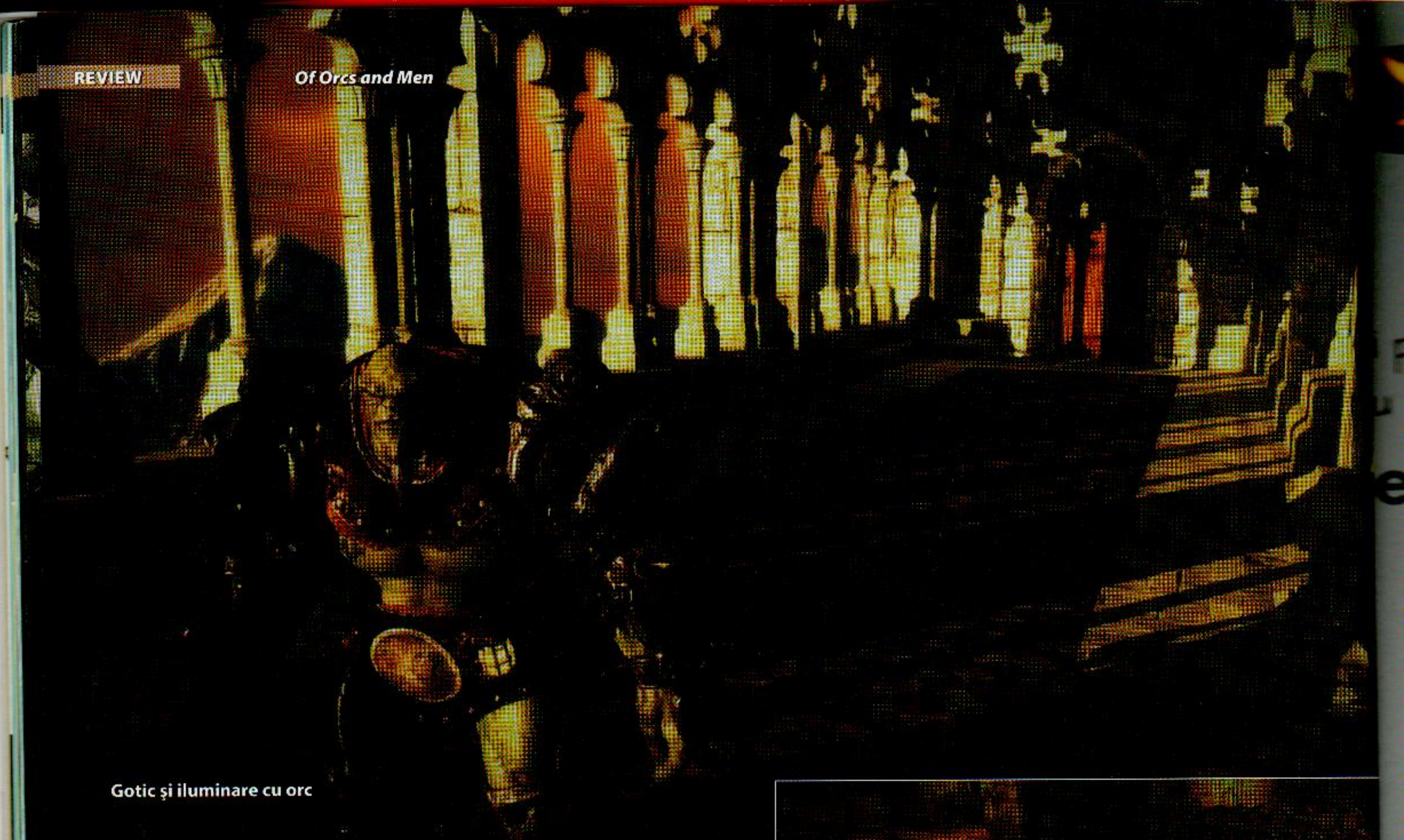
Felul în care jonglezi cu Amenințarea în timpul luptei este foarte important, repet, și oferă un interesant instrument tactic în selectarea inamicilor mai potriviți pentru unul sau celălalt dintre personajele tale. Am apreciat existența și uitilitatea acestui Threat, care funcționează de cele mai multe ori în spatele scenei multor jocuri de tip action și/sau RPG, dar rareori ajunge la suprafață, ca modalitate efectivă de control al situației de pe cîmpul de luptă – așa cum se întîmplă în Of Orcs and Men.



Tocmai am atras un fraier în armură grea...



The Smartass



Gotic și iluminare cu orc

portantă la credibilitatea celor două personaje principale, excelent realizate.

Iluminarea, grafica, animația personajelor, toate acestea contribuie din plin la crearea unei atmosfere aparte, dense, care este completată fără cusur de fondul sonor, de muzică. Nota 10 din partea mea pentru coloana sonoră a jocului, discretă, dar prezentă, dinamică, puternică sau sensibilă, după caz. Integrarea muzicii în materia jocului dă acestuia tot ce mai era necesar pentru imersiunea în acțiune și poveste. Iar voice acting-ul este la rîndul lui pe măsura calității, atît a dialogurilor, cît și a muzicii și elementelor sonore ce însoțesc acțiunea. De altfel, vocile celor doi eroi, în varianta engleză, nu îmi mai ies din cap, și simt nevoia să mai parcurg o dată jocul fie și numai pentru a auzi eternele dispute dintre ei, pigmentate de izbucnirile amenințătoare ale lui Arkail și de miștourile rugoase ale lui Styx.

O singură nemulțumire am în ce privește Of Orcs and Men: prada sărăcăcioasă. Practic, cu armura și armele cu care eram pe la treimea jocului am rămas pînă la sfîrșit, pur și simplu pentru că nu găsești altceva mai acătării. E drept, poți să-ți upgradezi o singură dată o piesă de echipament, și asta a făcut ca eu să nu mai am nevoie de înnoiri, fiind suficient pentru a mă descurca în lupte. În plus, evoluția atributelor și abilităților personajelor, precum și inovația tactică a jucătorului fac ca armura și armele să treacă un pic în planul secund – oarecum surprinzător, dar, culmea, ăsta este un semn al calității acestui titlu.



Da, francezii au reușit încă o dată: au creat un joc un pic diferit, un pic aparte, strălucitor pe alocuri și minunat în ansamblul său. Vi-l recomand ca fiind unul dintre cele mai bune action-uri pe care le-am jucat în ultima vreme. Veți avea cu siguranță parte de momente memorabile. Pentru că, chiar dacă jocul nu este lung, materia lui este variată și densă.

Eu, unul, vă spun cît se poate de răspicat: îmi doresc ca acest titlu să fie începutul unei frumoase prietenii. Una nu neapărat între Arkail și Styx, cît mai ales între mine și franciza care sper că se va naște odată cu acest Of Orcs and Men. ▶ **Marius Ghinea**



VERDICT LEVEL

+
- cele două personaje
- luptele
- povestea

–
- calitatea texturilor

PE SCURT:
Of Orcs and Men este atît de bun, încît are stofă de start al unei noi francize. Și dacă tot este foarte mare probabilitatea să auziți în viitor aceste două nume, Arkail și Styx, eu zic că nu strică să începeți încă de pe acum să cunoașteți aceste două fabuloase personaje.

8.8

Gen Action RPG **Producător** Cyanide Studio și Spiders **Distribuitor** Focus Home Interactive **Ofertant** [illegible] **On-Line** oforcsandmen.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** AMD/Intel Dual Core 2GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 512 MB VRAM Shader 4.0

ALTERNATIVA
Pe bune, nu cunosc nici o alternativă la Of Orcs and Men. Nu știu nici un joc de tip action RPG în care să poți controla în singleplayer două personaje care luptă cooperativ, la modul la care o poți face în acest titlu.

HALO 4



Ghici cine moare la sfârş

Dar n-o să dau spoilere. În primul rând, pentru că producătorilor nu le-a fost frică să exploreze noi teritorii de-a lungul timpului, iar asta s-a văzut cel mai bine după Halo 3, cu Halo 3: ODST şi Halo: Reach, două titluri deosebite – primul, o poveste ce merge în paralel cu firul narativ din Halo 3, iar al doilea, un prequel al acestuia. Despre Halo 1 şi 2, putem spune că au definit un gen pe platforma care a consacrat seria, mai ales datorită schemei intuitive de control, şi, în ciuda linearităţii lor, ne-au oferit un univers cu potenţial nebănuit. Halo 3, care a venit apoi să pună umărul la creşterea vânzărilor unei noi generaţii de console Microsoft, nu s-a îndepărtat de la linia clasică pe care au impus-o primele două jocuri din serie. Totuşi, cu un engine nou, o poveste mai bine închegată şi un gameplay de zile mari, noul capitol n-a fost de lepădat.

Cu o atmosferă sumbră, momente de linişte copleşitoare şi iminenţa dezastrului pe care o simţeai în stropii reci de ploaie, Reach mi-a rămas în minte ca o poezie a simţurilor. Una fără un final prea fericit, ce-i drept, dar în care m-am identificat perfect cu eroii pe care i-am interpretat. Mai mult, nu i-am simţit deloc lip sa lui Master Chief, supersoldatul armatelor pământene. Pentru că Reach, mai mult chiar şi decât ODST, este povestea soldatului de rând, vulnerabil, izolat, mai slab înarmat, iar asta mi-a plăcut. Jocul a devenit mai tactic decât m-aş fi aşteptat.

Halo 3 a fost însă ultimul joc din serie produs de Bungie, responsabilitatea realizării lui Halo 4 căzând în cele din urmă pe umerii celor de la 343 Industries, apoap necunoscuţi pe plaiurile noastre. Au reuşit ei, oare, să-i re dea lui Master Chief gloria de odinioară? A evoluat?

Răspunsuri, răspunsuri...

După un lung somn criogenic la bordul fregatei UNSC în care a fost lăsat Master Chief la finalul lui Halo

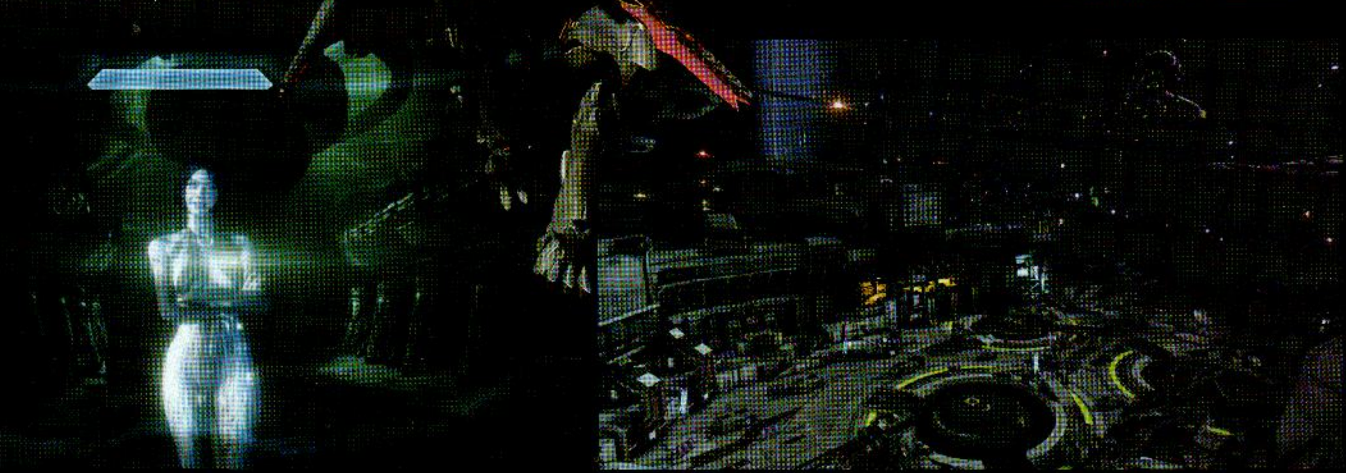






...ul nostru în armură se trezește brusc într-o situație ...tin ciudată. Fregata s-a prăbușit, practic, pe supra... unui artefact al Forerunner-ilor intitulat Requiem, ...e Chief descoperă un inamic nou în așa-zișii ...methean-i, precum și o adunătură de războinici ...enant, dornici să afle înaintea pământenilor secre... pe care le ascunde structura.

De la început și până la sfârșit, aventura ...e una antrenantă, fără timpi morți, plină de ...aii și decoruri exotice. Halo 4 este departe de tonul ...oid adoptat în ODST și mai ales în Reach, iar Cortana, ...eligența artificială care îl însoțește pretutindeni pe ...ef, joacă un rol mult mai important, ce reușește să ...ată la suprafață latura umană a supersoldatului ce



...area până acum lipsit chiar și de cea mai mică emoție.

Campania solo este previzibilă și scurtă, însă cu greu îți vine să lași controller-ul din mână pentru a lua o pauză. Calitatea experienței single player este una de necontestat, în ciuda faptului că nu ține mai mult de 6 ore, și este greu să-i reproșezi ceva dacă te gândești că Halo 3 a oferit un număr poate la fel de mare de elemente noi față de titlul căruia i-a urmat, precum și o campanie solo de dimensiuni comparabile. Oferă răspunsuri la întrebări vechi, ridică altele noi și este puternic influențat de producții cinematografice clasice, cum ar fi seria Alien. Așadar, aviz amatorilor.

La vremuri noi...

Foundry este locul în care jucătorul își poate construi propriile hărți multiplayer, iar modul Theatre îți permite să înregistrezi și să revezi din diverse unghiuri cele mai bune partide. Puține sunt FPS-urile care se pot lăuda cu asemenea opțiuni pe Xbox 360, iar asta face Halo 4 cu atât mai apetisant.

Caftul online oferă recompense fără număr, ca întotdeauna, cu diverse modalități de joc, arme noi și o listă de obiective per meci (challanges) actualizată zilnic.

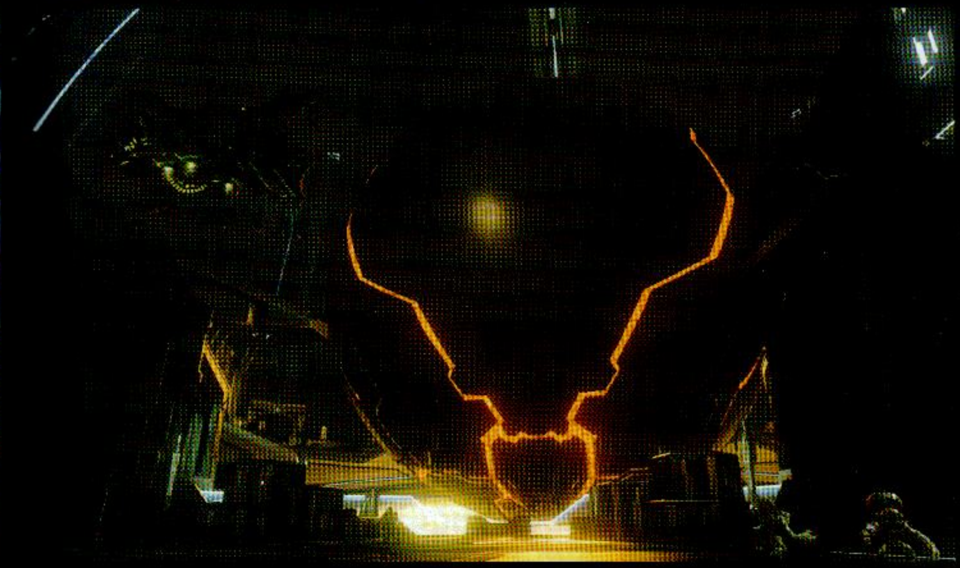
Cea mai interesantă adiție o reprezintă însă Spartan Ops, noul mod de joc înlocuind, practic, modul Firefight, prezent în titlurile anterioare.

Acum, în loc să înfrunți atacurile în valuri ale inamicului, te poți alia cu alți jucători pentru a-ți face loc cu arma prin zone ce mustesc de extratereștrii de diverse mărimi și specii, încercând să ucizi cât mai mulți și să mori cât mai rar.

Lansat în formă episodică, Spartan Ops a ajuns acum la episodul 6, iar fiecare dintre ele este alcătuit din cinci mini-misiuni și o componentă cinematică, ce-l face să semene cu un serial veritabil. Totuși, nu este la fel de intens precum Firefight, pentru că poți muri de câte ori vrei până să atingi obiectivul final. Pe de altă parte, este cât se poate de potrivit pentru jucătorii casual și fanii pac-pac-ului în cooperativ.

Pe drumul cel bun

Halo 4 marchează un punct de cotitură pentru serie, excelent atât pentru jucătorii casual, cât și pentru fanii hardcore ai seriei. 343 Industries au creat un urmaș demn de numele pe care îl poartă, împlinind cu acest nou episod din saga Halo așteptările majorității fanilor. Halo 4 se joacă, se vede și se aude cum nu se poate mai bine. ▶ **KiMO**



VERDICT LEVEL

+
- acțiune cât cuprinde
- design de niveluri și coloană sonoră de zile mari
- multiplayer excelent și foarte consistent

−
- campanie solo scurtă
- AI puțin cam „iertător"

PE SCURT: Halo 4 s-a dovedit a fi o surpriză extrem de plăcută, mai ales după un Black Ops II obositor peste măsură. Este unul dintre cele mai bune FPS-uri din ultima perioadă, în ciuda campaniei solo scurte, cu cafturi online de care nu reușesc să mă mai satur.

8.5

Gen FPS **Producător** 343 Industries **Distribuitor** Microsoft Studios **Ofertant** Microsoft Romania **On-line** www.haloawaypoint.com/halo4/en-us

ALTERNATIVA BULLETSTORM

La polul opus, mai antrenant, poate mai lung și foarte dement, Bulletstorm este unul dintre cele mai amuzante FPS-uri lansate vreodată. Smulge, aruncă, dezmembrează și desfigurează cu zâmbetul pe buze!



NBA 2K13

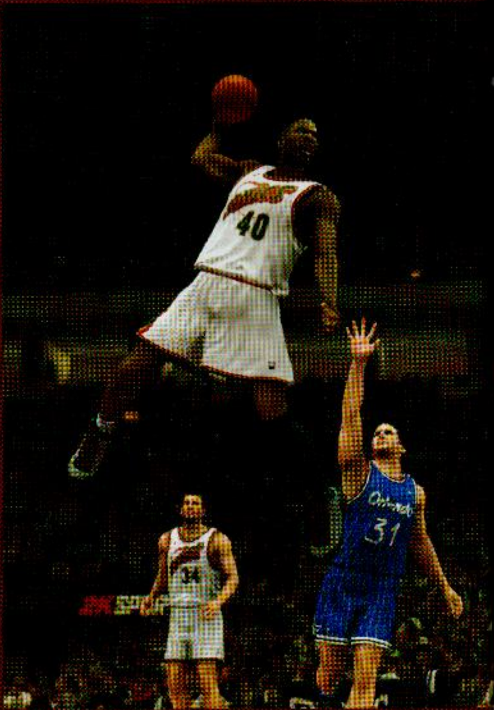
Consumerism, americanisme și un vârf de baschet excelent

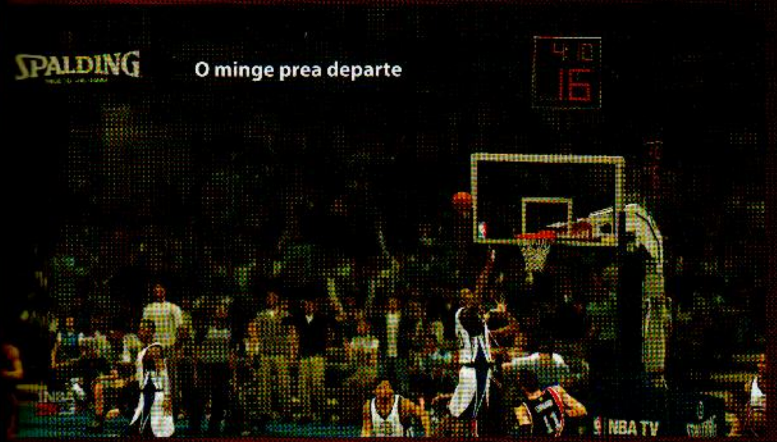
Voi începe cu o directă de stânga (ups, am încurcat sporturile): NBA 2K13 este primul joc foarte bun pe care iubesc să îl urăsc. Nu este vorba despre înșelarea unor așteptări, căci precedentul simulator de baschetbal înfierat cu sigla 2K Sports a fost un exemplu de excelență. Puteai juca baschet și o puteai face chiar bine. NBA 2K12 a fost un produs funcțional, cu o multitudine de opțiuni și moduri de joc, o delicatesă pentru fanii înrăiți ai acestui sport. Mi-a făcut și mie cu ochiul, tocmai când mă aflam într-o perioadă de interes crescut față de jocurile sportive. Cunoșteam Live-ul celor de la EA, însă voiam să experimentez și alte francize – cine știe, poate îmi plăceau, iar eu habar n-aveam. Dintr-una în alta, am ajuns la NBA-ul paralel, publicat de 2K. Hmm, același sport, două jocuri? Mișcarea a fost una inteligentă și de bun augur pentru serie, ținând cont de eșecurile anterioare înregistrate cu NBA Live de către gigantul din Redwood. Cei de la 2K au urmărit o reinventare a jocului, iar pasa le-a ieșit foarte bine. NBA 2K13 preia același gameplay rafinat și fluid de anul trecut, dar înlocuiește punctul focal, concentrat până atunci pe sport, cu un hyperconsumerism americanizat. De la „spiritul NBA" am ajuns la „spiritul MTV", la încălțăminte randată mai bine decât jucătorii și la o avalanșă de reclame colorate, atât de multe, încât nu mai știi dacă joci baschet sau se filmează un spot de publicitate. NBA 2K13 poartă semnătura lui Jay Z lângă titlu.

Nu am nimic cu tipul, câteodată îl și ascult. Pe deasupra, e binecunoscută pasiunea lui pentru baschetbal, dar cum să nu te aștepți la un joc plin de bling, potrivit pentru un pimp? Nu exagerez, nu „bat mingea de voi", dar atitudinea adoptată încă din main menu transpiră comercialism și ghetto style prin toți porii. În accepțiunea noastră europeană, baschetul de performanță nu prea aparține colțului de stradă din cartierul rău-famat. Or, pentru americani, imaginea romantică de Bronx ghetto, unde un tânăr afroamerican se luptă cu soarta pentru a ajunge cel mai bun dintre cei mai buni, este tatuată în ADN-ul formulei NBA. Numai că ce merge peste ocean nu merge întotdeauna și aici. Îmi place acest sport și nutresc respect pentru 2K, însă nu mă aflu în target-ul lor atunci când Justin Bieber suferă un transplant de cap pe corpul lui Hulk și rânjește plin de metrosexualitate la fiecare slam dunk. Nu, pe asta nu vreau s-o mai înghit!

Monday Night Basketball

Nu pot nega stilul tipic americanilor de a transforma orice într-un spectacol de zile mari. Cheia este exacerbarea detaliilor, exploatarea lor până în pânzele albe. De ce să aplauzi la un slam dunk și, eventual, la un replay slow-mo, când poți încheia un contract cu o companie de băuturi răcoritoare și să scoți din joben un Dunk Intensity Meter? Hell yeah! Nu zic, efectul rezultat atinge ținta scontată. Meciurile NBA au fost mereu faimoase pentru spectacolul de arenă și dramatismul lor ori pentru tendința de a glorifica anumiți jucători, ridicându-i la statutul de supervedetă peste noapte. Acum, încercați o fuziune mentală între tot ce știți despre clișeele americanilor și bling-bling-ul îndrăgit de iconicul Shawn Corey Knowles-Carter (cunoscut nouă drept Jay Z). Rezultatul este NBA 2K13, deși, sub tot stratul de comercialism, există încă un joc excelent. Este foarte ușor să te îndrăgostești de cel mai nou NBA, în special dacă ai aruncat cu mingea la coș măcar o dată în toată viața – baschetul e încă acolo, în fibra gameplay-ului. Fluiditatea și ritmul jocului surprind cu perfecțiune intensitatea unui meci profesionist, mergând până la nivelul unui realism „de suprafață", similar unor transmisiuni televizate. Adică, 2K





O minge prea departe

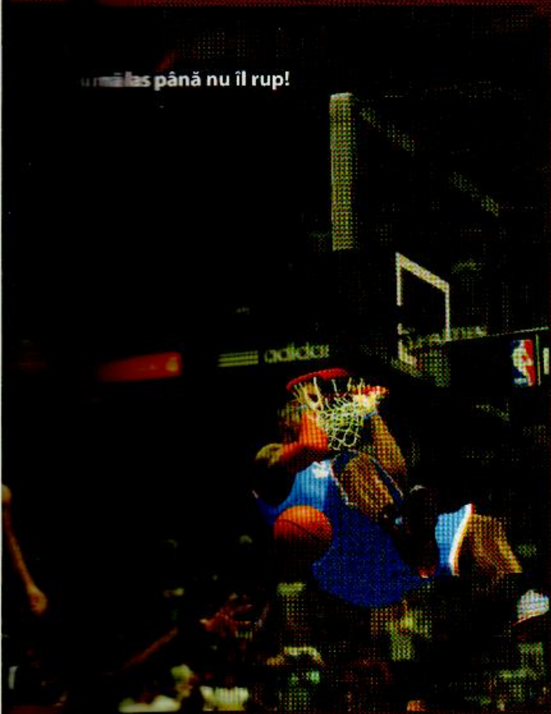

Uite nene, ăla a scuipat cu semințe pe mine!

ndeplinește visul celor de la EA Sports, reușind în mod natural emularea unui meci urmărit pe micul ecran. Pentru că vorbim de NBA, acest stil se potrivește de minune cerințelor fanilor de peste ocean, cu tot cu reclamele de rigoare. Cu cât îl joci mai mult, cu atât începi să înțelegi că nu butonezi un simulator simplist de baschetbal, ci o bucățică pestriță din tot ce înseamnă National Basketball Association.



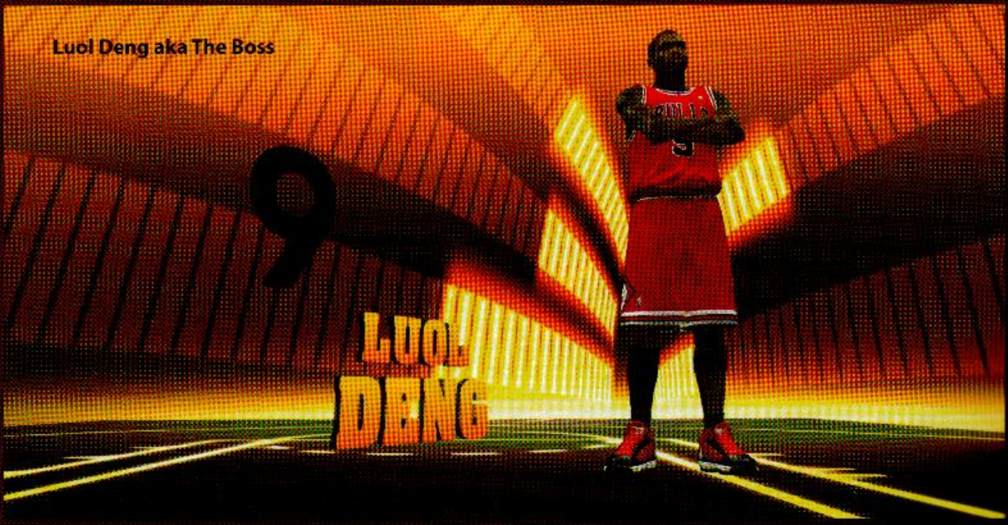
Social media is the name of the game

NBA 2K13 integrează câteva elemente de social media, oferind jucătorului control deplin asupra gestionării profilului personal, cât și asupra interacțiunii online. Rezultatele și realizările din cariera virtuală pot fi răspândite în cercurile sociale prin Twitter. Am găsit această funcție folositoare, în special atunci când ai cu cine împărți jocul. Comunitatea NBA 2K13 este una numeroasă peste hotare, pe la noi aflându-se încă în stadiul embrionar. Chiar și așa, multitudinea de posibilități de integrare a experienței in-game cu cea din realitatea socială cotidiană este binevenită. Producătorii jocului și-au făcut temele, înțelegând nevoile consumatorului modern – nu doar meciurile sunt dinamice, ci și jucătorii. Așadar, o conexiune permanentă, live, cu realitățile și schimbările ligii NBA era indispensabilă. Prin împletirea tuturor funcțiilor sociale și online, NBA 2K13 reușește exact acest lucru. Tot ce mișcă în baschetul american ajunge direct pe monitoarele noastre, nucleul jocului aflându-se în conexiune continuă cu evoluția echipelor din roster. Totuși, câteva dintre elementele disponibile în versiunea destinată consolelor nu au ajuns și pe PC. Dezamăgitor, ținând cont că una dintre funcțiile elementare pe care țineam morțiș să le văd prezente – mai exact matchmaking-ul online, cu prietenii din cercurile sociale – nu și-a făcut apariția. Nu reușesc să înțeleg palma dată în sictir PC gamerilor, de parcă platforma noastră preferată e un mediu retardat și din această cauză nu merită un mod multiplayer complet. Nici măcar moneda in-game sau purchase-urile vanity disponibile în carieră nu au fost incluse, probabil pentru a scuipa și mai mult în ciorba celor care plătesc o căruță de bani pentru varianta PC. Fiindcă NBA 2K13 costă...


mă las până nu îl rup!

Play ball!

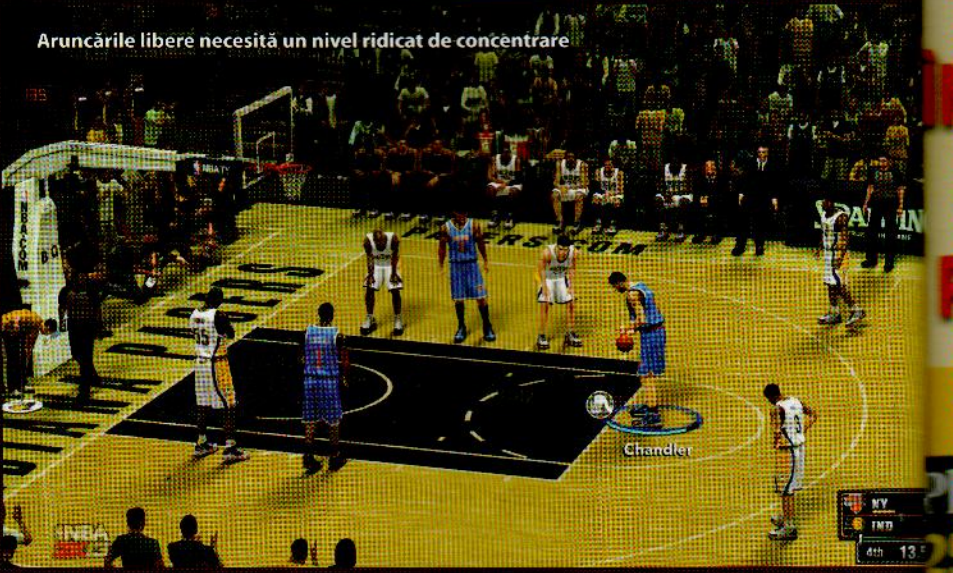
NBA 2K13 extrapolează noțiunea de baschet, lărgind sfera de activități posibile in-game, până când acesta începe să semene cu un simulator de management. În modul MyCAREER, opțiunile de progres din cadrul carierei sunt strâns legate de marketing-ul și branding-ul jucătorului. Performanțele de pe teren influențează ofertele venite din partea managerilor altor echipe sau contractele publicitare (de endorsement). Poți să scoți pe piață propria linie de încălțăminte și,



Luol Deng aka The Boss

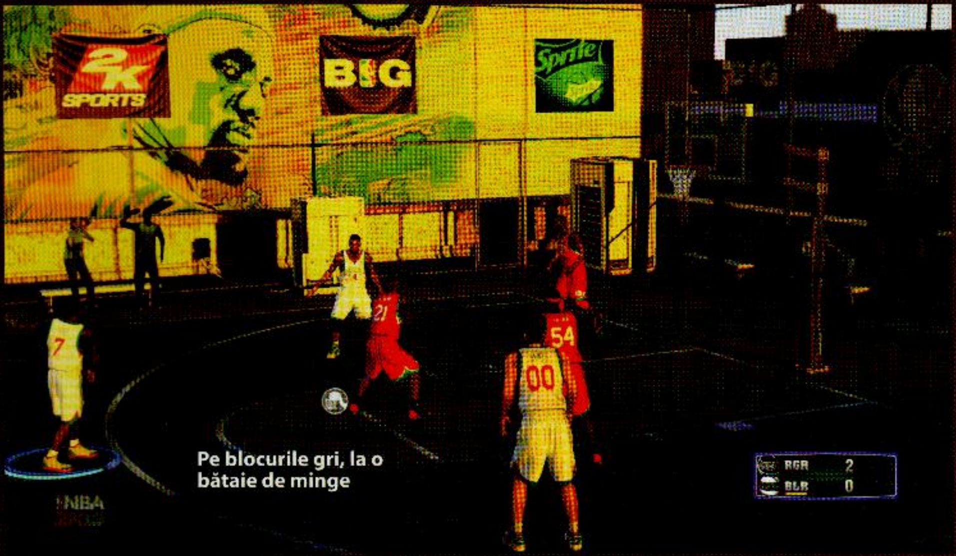
ținând cont că mereu am vrut să fiu omul din spatele „Bașcheților Nucleari din Piele de Velociraptor", am apreciat acest element off-court. Însă jocul își arată potențialul odată ce bați mingea. Pe teren, NBA 2K13 face ce știe mai bine. Rar mi-a fost dat să butonez ceva, orice, atât de bine închegat, cu un control atât de fin și precis. Menționez că am folosit un gamepad, utilizarea tastaturii nefiind recomandabilă. Mutarea dribbling-ului pe stick-ul analog drept nu este deloc surprinzătoare – surprinzător este că nu s-au gândit până acum la o schemă de control similară. Jocul curge pur și simplu, mingea având o fizică precisă, bine implementată oricând, nu doar în timpul aruncărilor. Același lucru îl pot spune și despre mișcările jucătorilor. Efectele resimțite în momentul unui impact, săriturile la coș sau dribbling-ul au o naturalețe uimitoare. Rămâi cu gura căscată când pleci din jumătatea ta de teren, gândești trei pase în avans cu un slam dunk pentru finalizare și te trezești executând toate mișcările instinctual, de parcă ai făcut asta dintotdeauna. Da, exact ce voiam de la un NBA! Pentru gameplay-ul ridicat la nivel de artă pot ignora torentul de reclame prin care trebuie să trec atunci când urmăresc un replay ori combinația țipătoare de roșu cu auriu din meniul principal. Pot trece cu vederea până și absența unui mod multiplayer local complet, fiindcă 2K13 livrează baschetbal de categorie grea. Ridicați dificultatea la maximum și savurați ciocnirea titanilor, în meciuri de o intensitate greu de reprodus în cuvinte. Spuneam în paragraful introductiv cum refuz să înghit comercialismul acestui joc, așa că îmi voi autoeduca apetitul pentru a savura doar crema și cireașa de pe vârf. Dacă vă încadrați în categoria demografică 12-16 ani, poate nici măcar nu sunteți părtași la oful meu, caz în care veți lua jocul ca atare. Ce-i drept, uneori am simțit o orientare voită spre target-ul adolescentin și cel prepubertar, două dintre sursele interminabile de fani ai unor artiști incluși în coloana sonoră și în „Celeb Team", artiști despre care nu vă pot spune prea multe, căci am o inimă bătrână, crescută cu balade și imnuri din perioada Evului Întunecat.


Pick me, pick me, pick me, pick me!


Aruncările libere necesită un nivel ridicat de concentrare

Blacktop Rolling

Deși NBA 2K13 a renunțat la modul istoric, adăugând în schimb o echipă de celebrități (Bow Wow, Justin Bieber, Sean Kingston etc.) și două echipe naționale (1992 și 2012), lipsa modului mai devreme amintit nu afectează structura jocului. Există suficient conținut pentru a ține lipit de monitor orice fan NBA. M-am distrat copios în Blacktop, singura metodă de a savura jocul alături de câțiva amici, la „una mică", pe acoperișul unui bloc newyorkez. Formula merge și, de multe ori, generează situații și meciuri mai intense decât cele jucate după rețeta clasică. O altă trăsătură spectaculoasă este bogăția și calitatea comentariilor, probabil unele dintre cele mai bune incluse într-un joc sportiv. Nici nu mă așteptam la altceva, după exemplul dat de 2K12. Efortul de a licenția tot ce se putea licenția este vizibil, toate marile echipe și toți jucătorii NBA fiind prezenți în roster. Lipsește tocmai Jordan, din motive greu de imaginat. Oricum, cred că ar fi în[...] nit mai bine pentru puștii din ziua de astăzi dacă ar lăsa coziașul sau shaworma și s-ar apuca de bătut mingea printre blocuri. Cine știe, poate NBA 2K13, c[...] aerul său exagerat de cool, poate servi drept un bu[...] îndrumar. Dacă nu prinde partea sportivă, atunci o[...] ne poate învăța cum se fabrică o pereche de adidas[...] abilitate necesară după inevitabila invazie chineze[...] că din 2055. Până atunci, să ne bucurăm de lipsa u[...] NBA Live dezastruos, anulat în ultima clipă, în speranța că cei de la 2K Sports vor ține cu dinții de francizăși pe viitor, preferabil cu mai puțin product placement. ▶ **Aidan**


Pe blocurile gri, la o bătaie de minge

VERDICT LEVE[L]

\+
- controlul precis și bine gândit
- suficiente activități on și off-court

\−
- versiunea PC este ceva mai slabă
- prea mult product placement

PE SCURT:
NBA 2K13 este un joc excelent, ușor de iubit și mai ușor de urât. Sufocat de comercialism și vedetisme, rămâne totuși cel mai bun simulator de baschet de până acum.

8.[...]

Gen Sports **Producător** Visual Concepts **Distribuitor** 2K Sports **Ofertant** GamersGate.com, GameShop.ro **Online** 2ksports.com/games/nba2k13

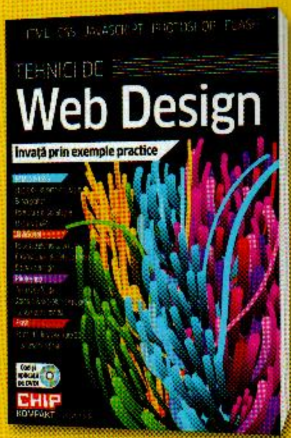
CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2GB RAM **Video** GeForce 8800 GT

ALTERNATIVA NBA 2K12
NBA-ul de anul trecut se bucură de un gameplay la fel de intens, o[...] interfață ceva mai rafinată. Pentru iubitorii de basketball virtual, răm[...] cea mai bună alternativă posibilă.

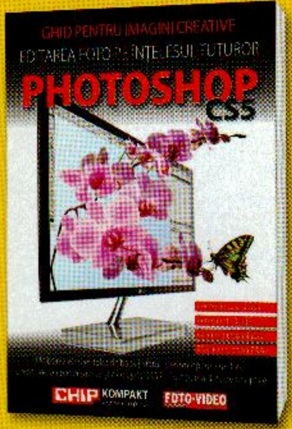


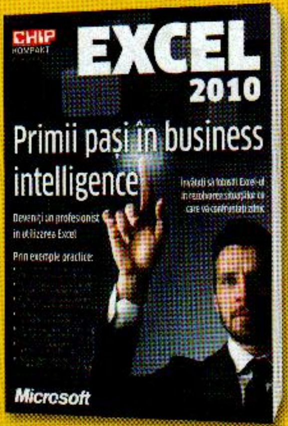






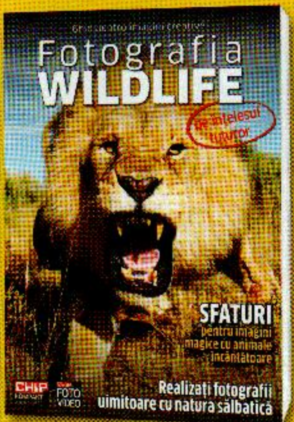
EXCLUSIV ÎN MAGAZINELE INMEDIO PROMOȚIE 2+1



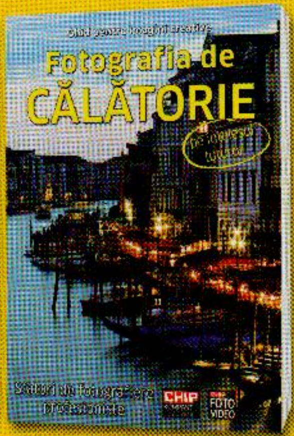








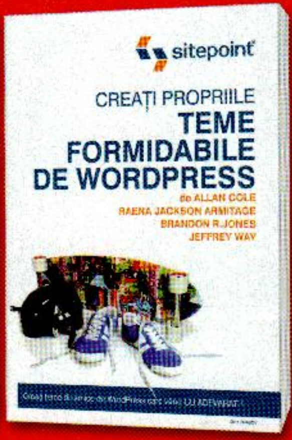


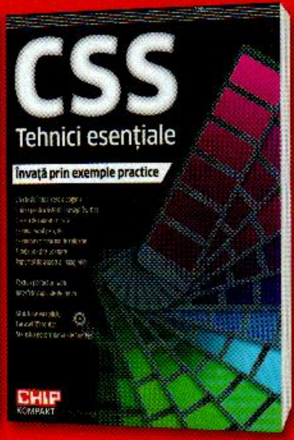


CUMPĂRĂ DOUĂ dintre cărțile de mai sus

și primești BONUS una dintre cărțile de mai jos:











*Ofertă valabilă în limita stocului disponibil, doar în magazinele Inmedio.


WiiU
ZOMBIU



Reality check... ... ...[not there yet]

A doua sau a treia linie de text a filmulețului de început al jocului sună cam așa: „Făcut în colaborare cu Ubisoft București". Așa da! Știu, Ubi' România a făcut multe jocuri, dar, pentru mine, probabil și pentru că sunt departe de casă, tot e o mândrie când văd scris ceva de genul ăsta. Mă uitam bucuros când la tabletă, când la TV. Filmulețele sunt, de obicei, prezentate în sistem clonă în acest joc. Și primul lucru pe care l-am observat a fost că arată mai bine pe tabletă. Asta în condițiile în care deții un gigant și stai aproape de el. Mie așa îmi place să joc. Sunt câteva secvențe în care poți vedea până și trecerile de la o culoare la alta, în timp ce pe ecranul mic al tabletei, pentru că imaginea e compresată și deci anti-alizată dintr-o rezoluție mai mare, nu există așa ceva. Aș vrea să spun, de la 1920x1080 la 854x480, dar, pentru că Wii U scalează automat imaginea la rezoluția maximă acceptată de LCD-ul tău, și o face bine, îmi e imposibil să știu care e, de fapt, rezoluția reală în care acest joc sau filmulețele lui rulează. Presupun însă că filmulețele sunt un 720p și sunt întinse pe 1080p (dacă deții un astfel de panou), și e logic să se vadă mult mai bine pe un ecran mic. Mă rog, prea puțin important, pentru că, după prima secvență în care o să te și joci, nu o să te mai intereseze acest aspect. De fapt, dacă nu mi-aș fi notat pe foaie, cu siguranță aș fi uitat să-l pun între rânduri. Chiar și așa, încă o confirmare a faptului că Nintendo nu și-a bătut joc când a venit vorba de ecranul tabletei este de bun augur.

Jocul începe cu tine pe o stradă lăturalnică din Londra, privind în jur, năucit, la dezastrul produs de zombi, înfricoșat că te-au văzut și vin acum să te mănânce. Cineva te privește însă de pe camerele CCTV și-ți spune să intri în gura de metrou, pentru că există un loc sigur acolo, unde te poți regrupa. Apropo, foarte bine aleasă Londra ca locație din acest punct de vedere, numărul camerelor de securitate fiind enorm aici.





Ca un fel de Big Brother la o scară mai mare. Și, ce să faci, intri și începi să alergi pe culoare, pe lângă zombi care se ridică de jos când te simt, pe lângă alții care-și întind mâinile să te prindă, către o scară salvatoare, în timp ce în gând îți spui „o, da!", un survival horror gen Resident Evil 3, la persoana întâi. Cu chiu cu vai, ajungi la „Safe House", locul unde îți poți stoca obiectele găsite, unde salvezi, upgradezi armele și primești misiuni. Persoana care te-a ajutat inițial nu este aici, dar continuă să-ți vorbească și să te instruiască. Primești în dar o tabletă modificată (iar cea pe care o ții în mână se aprinde în acest moment – foarte frumos) pe care o poți folosi pentru a verifica harta, ca radar de mișcare (sonar), sau pentru a scana locațiile după obiecte, indicii, zombi și altele. După un mic tutorial, ești trimis să recuperezi rucsacul și echipamentul amărâtului „ajutat" înaintea ta. Odată găsit, mai primești o bâtă de cricket (mult mai serioasă decât una de baseball), un rucsac în care poți căra câteva lucruri și un pistol. Și aici începe cu adevărat jocul. Pentru cine se joacă shootere pe console, fiindcă pentru mine aici a început, de fapt, acomodarea cu modul incredibil de anevoios, când e comparat cu mouse-ul și tastatura, în care ținteşti. ZombieU a avut și ghinion, în cazul meu, pentru că FPS-ul anterior jucat de mine a fost S.T.A.L.K.E.R., iar diferența între aceste două jocuri, ca mod de control și posibilități, este ca de la cer la pământ. În ZombiU nu poți trage de la șold, trebuie să ridici mâinile, să ținteşti și apoi să tragi. Foarte frumos, mi-am spus, dar... ca și cum să miști maneta din partea dreaptă pentru a ținti capul zombilor (nici să nu vă gândiți să trageți în altă parte, risipă totală de muniție!) nu ar fi suficient de dificil, în momentul în care ținteşti, jocul mai schimbă și sensibilitatea mișcărilor. În sensul că altfel te întorci și miști centrul imaginii când nu ținteşti și altfel o faci când ai arma ridicată. Găsesc această schimbare a sensibilității ridicolă, înțeleg să te miști mai greu, dar să ținteşti mai greu? Se întâmplă așa, pentru că, de cele mai multe ori, trebuie să tragi în ținte mici (când sunt departe) și, dacă ar fi păstrat sensibilitatea „de fugă", ai fi dat, probabil, cu controlerul de pământ. Producătorii au trebuit să facă, presupun, un compromis, impus de modul deficitar de control al unui shoote cu un gamepad, dar, pentru un FPS-ist de PC, această handicapare este cruntă și e foarte greu să-ți degradez (voiam să spun antrenezi) creierul pe două niveluri de sensibilitate. În plus, jocul nu este prezentat ca un arca de sau un action, nu! El se vrea o simulare, se vrea cât s poate de real. Iar asta adaugă mult la frustrare.

Pot să înțeleg că e dificil să lovești cu o bâtă grea cape tele unor foști oameni care vin spre tine cu intenții can bale, ceea ce se și întâmplă, și-mi place cum protagoni tul urlă când lovește, cum mai râde a nebunie, cum bă și mâinile se umplu de sânge, în timp ce capetele sunt sparte, apoi sfărâmate. Apropo, clar acest joc nu este r comandat copiilor. Duritatea vizuală și câteodată idea că, mai ales în acest context, al unei simulări, este dure roasă chiar și pentru noi, ăștia căliți în miile de alte joc și morți viscerale. Psihopați suntem cu toții! Așa, ce spu neam? A, da, înțeleg că e greu să dai cu bâta, dar să țir tești? Nu, nene! În realitate, după ce ai tras primul foc

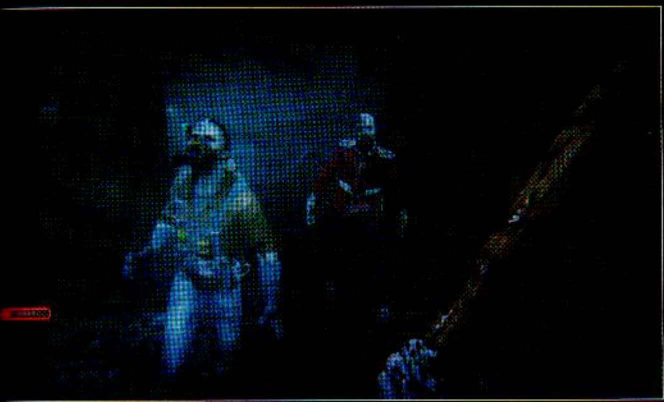


Zombi? De ce Zombi? Care Zombi?

De ceva timp încerc să raționez această nouă obsesie a noastră. Ce a generat această explozie de jocuri și de ce ne plac atât de mult? De unde această plăcere psihopată de a omorî foști oameni? De ce suntem atât de atrași de acest tip de sfârșit al lumii, unul atât de improbabil? Poate în unele țări, o epidemie de zombi ar putea fi o problemă (minoră), dar într-una ca SUA? Păi, acolo (și mai peste tot, de altfel) există legi în vigoare pentru a se opri, pe ei înșiși, de la a omorî toate animalele din pădure; populația deține peste 270 de milioane de arme. Dacă mâine zombii ar fi de 10 ori mai mulți, într-o singură zi ar fi morți toți, de tot. Chiar dacă ar ajunge să fie 100 la 1, deși nu văd cum, pentru că o boală care se transmite prin mușcături e foarte puțin probabil să producă o epidemie atât de mare, nu cred că am avea vreo problemă, lucru pe care-l confirmă și jocul aici de față, în care, deși m-au handicapat mai rău decât pe zombi, am reușit, ajutat de doar 10 supraviețuitori, să re-omor cel puțin 1000, un sfert din ei, dacă nu mai mult, doar cu bâta. Nu mi-am formulat încă niște răspunsuri clare, dar, la fel ca și voi, d-abia aștept următoarele jocuri zombificate.







o armă, să o îndrepţi către un animal care-ţi vrea viaţa îţi ia o milisecundă. Aaaaa, că poate nu îl nimereşti sau că te panichezi e altceva, dar de ţintit, o vei face fără probleme. Sincer, dacă jocul ar fi avut un buton de Auto-Aim, nu m-aş fi supărat. Survival-ul, mai ales când îl ancorezi în realitate, nu ar trebui să fie impus de modul deficitar de control.

Mă rog, presupun că nu poţi faulta un joc pentru că nu e ce vrei tu. După trei ore de antrenament, în care am consumat constant toate gloanţele pentru a mă obişnui cu controlul, dar am şi luat la ciomăgit toţi zombii singuratici, ca să înţeleg cum reacţionează când sunt loviţi şi care sunt momentele propice de atac, m-am simţit suficient de sigur pe mine pentru a relua jocul. Eu sunt tacticos de felul meu, iar acest titlu îţi permite, ba chiar te împinge la a-l juca aşa. „Vocea" îţi şi spune, de fapt: „Strânge tot ce nu e bătut în cuie şi adu-le la Safe House, pentru că o să ai nevoie de toate resursele pentru a supravieţui." Cât de cool!, mi-am spus. Şi am învăţat repede să re-omor cât mai eficient. Dacă eşti însă meticulos într-un FPS care se vrea realist, în care mai eşti şi stresat încontinuu (nici să nu te gândeşti să intri într-o cameră unde sunt mai mult de doi zombi doar cu bâta, e sinucidere curată!), mai apare o problemă: ai tendinţa să-i vezi toate hibele. Dacă vii dinspre PC, e şi mai rău. Nu poţi să te apleci să te uiţi după un colţ, nu poţi să mergi târâş, nu poţi să sari... Nu poţi să sari într-un joc în care zombii au clar probleme în a se căţăra? Nu-i aşa că-i drăguţ? Doamne cât urăsc consolele, când îmi reconfirmă că pe anumite genuri de jocuri tot ce au făcut a fost să le degradeze. Şi cât o să mai ţină ele în loc genul FPS (dar nu numai)!... Şi ca să fie şi mai penibil, există, totuşi, locuri în care jocul te lasă să te caţări. Dar numai unde le-a



Controler - Tabletă. Ce? Cum?

ZombiU este unul din acele jocuri care nu pot fi jucate doar pe tabletă, nu că ar fi imposibil, dar se foloseşte constant şi cu succes de controler, pentru a îmbunătăţi experienţa de joc. HUD-ul este mutat, astfel, aproape în totalitate pe controler, ceea ce mai împinge puţin realism aventurii. Vrei să te uiţi pe hartă? Cobori privirea şi arunci un ochi. Vrei să foloseşti sonarul? Apeşi pe senzorul de mişcare. Vrei să-ţi reorganizezi proviziile? Nu ai decât să cauţi un loc mai liniştit şi cu un singur deget deschizi rucsacul şi muţi de colo-colo. Din acest punct de vedere, al controlului, jocul este unul dintre cele mai complexe. Acum, nu numai că toate butoanele gamepad-ului sunt folosite, mai ai şi câteva scurtături aliniate pe ecranul cu touch. Primeşti 6 quickslot-uri în care poţi arunca orice, de la arme, la truse medicale. Şi care pot fi, astfel, accesate instantaneu. Ba mai mult. Acum mai trebuie să te şi uiţi în două ecrane. E clar, titlul e adresat jucătorilor cu experienţă şi chiar şi aceştia vor avea nevoie de ceva timp până se vor obişnui. Aproape tot ce întreprinzi însă în compania tabletei cade aici foarte natural, iar undeva la jumătatea jocului, nici nu o să-ţi mai poţi imagina cum ai putea juca fără acest gadget. O altă idee foarte bună cu care au venit producătorii este upgrade-ul tabletei. Cu un impact psihologic neaşteptat de puternic. Dacă la început scanerul este unul simplist, odată upgradată, tableta va începe să-ţi dea din ce în ce mai multe detalii. Ba chiar va începe şi să [spoiler], în timp ce sonarul va sonda automat. D-abia aştept un Aliens în compania lui. Acum, dacă aceste lucruri ar fi fost doar vizuale – pe ecranul televizorului –, impactul nu ar fi fost atât de mare, dar cum aceste lucruri sunt posibile datorită gadgetului pe care-l ţii în mână, experienţa devine mult mai personală. Eşti mândru, într-un fel, de ce poate face acest aparat şi-i dai înainte cu mai multă încredere.

Grafică, sunet, storyline?

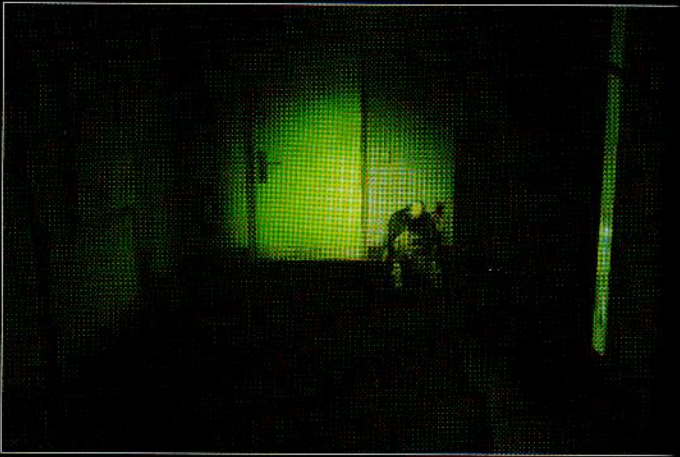
Jocul surprinde prin atenția la detaliu acordată interioarelor, dezordine peste tot, sute de obiecte aruncate prin camere etc. Din păcate, acestea nu sunt și interactive. Totul este un poster și nu unul de bună calitate. Multe texturi prea șterse, neclare. Mă așteptam la mai mult și am văzut muuult mai bine în alte jocuri de consolă. Partea audio, pe de altă parte, este dementială, iar tableta o completează cu mare aplomb – sunetele pe care le face sonarul sau scanerul, felul în care o folosești ca radio și faptul că acum vocile vin din palmele tale. Zombii care urlă la televizor, vibrațiile care completează anumite vuiete mai puternice, dar și sunetele făcute de încărcătoare și așa mai departe, toate te aruncă acolo. Încordat, atent la tot ce mișcă. Storyline-ul te poartă cu succes prin toate zonele jocului și nu plictisește. Ce se întâmplă este interesant, chiar cu pretenții filozofice la adresa condiției umane și reușește să te țină curios până la sfârșit. Când ridici însă un pic privirea și privești tabloul mare, totul devine penibil. Cu atât mai mult, cu cât jocul se vrea ancorat în realitate. Dacă apuci să te întrebi „păi, cum se poate așa ceva?" sau chiar și un simplu „de ce?", l-ai făcut praf în secunda doi, iar pe parcurs ori te va bufni râsul, ori îl vei închide.

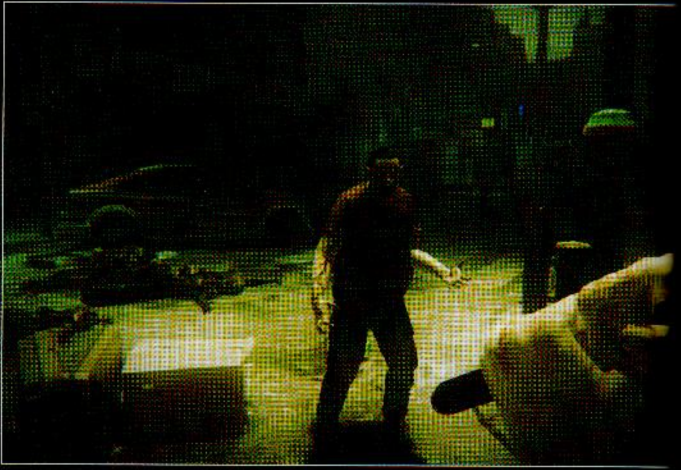


trăsnit producătorilor prin cap. Adică, vezi Doamne, poți să te urci pe masa asta pentru a trece în camera de alături, dar aici, pentru că e mai înaltă cu doi centimetri sau pentru simplul fapt că e doar o masă, fără altă utilitate, nu poți. Sunt locuri în care nu am putut trece mai departe, fiindcă, se pare, îmi era frică să pășesc peste niște lăzi de bere. Alcool?! Piei drace!!! Încă o dată, survival-ul într-un FPS realist ar trebui să fie împins de situațiile create, de lipsa de resurse, poate chiar și de rarificarea punctelor de salvare, și nu prin level design leneș și handicaparea eroului. Păi, în realitate, dacă aș fi văzut că zombi au dificultăți în a se urca pe platformele mai înalte, cred că aș fi găsit o masă pe roți, aș fi scos-o în stradă și m-aș fi împins de colo-colo cu un băț. Mă rog, după o perioadă, mai lungă sau mai scurtă, în funcție și de cât de repede mintea voastră ajunge să tolereze astfel de limitări stupide, accepți regulile jocului și-i dai mai departe, fără să te mai gândești.

Cât de mult o să supraviețuiești?

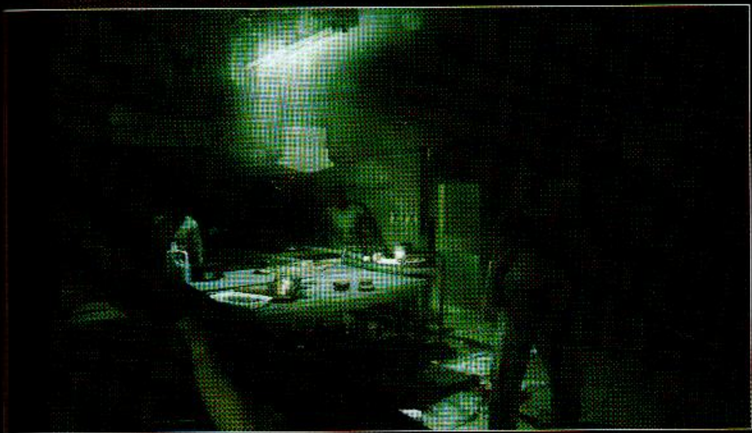
Una dintre ideile bestiale ale jocului se descoperă când mori, moment în care nu încarci o salvare, ci pornești din Safe House cu un alt supraviețuitor. Realizezi, astfel, cât de important este să faci provizii, pentru că toate armele și tot ce mai aveai cu tine nu se teleportează automat noului personaj. Trebuie să-l găsești pe fostul "tu", cel mai probabil acum transformat în zombi și să te re-omori pentru a-ți recupera avuția. Pe lângă impunerea unui management al resurselor (foarte satisfăcător), acest mecanism are și un mare și bun impact psihologic. Nu m-am gândit niciodată, până acum, că salvările pot dezumaniza personajele jocurilor, dar chiar asta se întâmplă. Ce contează că ai murit, dai un load și mai încerci o dată. Aici însă, dacă ai murit, păi, chiar l-ai omorât pe cel pe care-l controlai și, și mai grav, trebuie să-l mai și găsești să-i spargi căpățâna. Într-un fel, oamenii ăștia și-au







pus viața în mâinile tale și ești responsabil pentru ei. Sentiment amplificat și de faptul că toți sunt cât se poa te de normali. O contabilă, un instalator, un artist, chia și o prostituată. Treci, împreună cu ei, prin zeci de întâr plări tensionate, la limita dintre viață și moarte, îi auzi cum râd (a nebunie), cum urlă, cum le e frică, cum unu are mâinile pline de murdărie, iar un altul are mâini m și firave, și e imposibil să nu-ți pese. În plus, nu am rea zat până acum cât sunt de sătul de fotomodelii și foto modelele din jocurile pe care le jucăm. Faptul că aici





personajele arată ca niște Londonezi get-beget este un mare plus, pentru că le umanizează și mai mult. Un burtos cu început de chelie, o doamnă îmbrăcată la limita dintre elegant și kitschios, cu pistrui și albă ca varu', un tânăr cu părul vâlvoi, plin de piercinguri, și așa mai departe. Din păcate, trecutul lor nu are impact aspra gameplay-ului, cât de interesant ar fi fost ca un polițist să tragă mai bine cu pistolul, un atlet să dea mai bine cu bâta și să fugă pe distanțe mai mari, o învățătoare de grădiniță să facă mult mai puțin zgomot, ba chiar să se și poată strecura mai rapid în anumite zone.

Chiar și fără aceste mici variații în „personalitate" și gameplay însă, în momentul în care am omorât consecutiv și prostesc 3 cetățeni, impactul a fost atât de mare, încât am vrut, iar, să o iau de la început. Lucru care s-a și



Demon's Soul? Dark Souls? ZombiU!

ZU are și o componentă online asemănătoare cu cea din Demon și Dark Soul/s, în sensul că poți lăsa mesaje celorlalți jucători, aici vizibile doar pe tabletă. Din păcate, acestea nu sunt însă prea dese și nici la fel de complexe, sau cel puțin eu nu le-am prea întâlnit, deși nu cred că au rămas mai mult de 5 pereți nescanați în tot jocul. Ideea de a aduce în jocul tău supraviețuitorii transformați în zombi ai celorlalți jucători mi-a părut însă mult mai interesantă, o dată pentru că aceștia vin cu tot cu rucsacul celor care tocmai au pierdut, dar și pentru că te simți ciudat să omori un astfel de zombi – cu nume și scor. Un fost cineva, dintr-o altă casă. De două, trei ori m-am cam speriat, pentru că jocul părea că nu mai termină cu ei și deja aveam impresia că o să se transforme din survival în action, atât de multe arme și muniție recuperasem de la colegii mei jucători. Din fericire însă, aceste momente au fost doar sporadice și au avut prea puțină, deși deloc neinteresantă, importanță per total.



întâmplat, în momentul în care am realizat că am reușit să umplu lada de stocare din Safe House. E interesant cum un joc cu atât de multe idei bune și care se folosește atât de frumos de noua tehnologie (să nu uit să vorbesc și despre asta) reușește să o dea în bară tot de atâtea ori. Păi, nene, nu mi-ai spus să strâng tot și să trag cu dinții și de ultima resursă?! Acum de ce mă penalizezi că am prea multe? Ce să fac, să le prioritizez (ce ciudat, noi nu avem acest verb) pe cele mai importante, să le arunc pe celelalte și să mă zgârii pe ochi că nu le-am folosit? M-am chinuit ca boul să joc perfect și, de multe ori, miam impus riscuri aberante, când puteam fi mult mai relaxat. Nici nu mai bag în seamă penibilitățile gen o ciocolată ocupă la fel de mult loc ca un AK-47 sau că item-urile dispar, dacă pleci dintr-o zonă. Dispar până și cele pe care le lași pe jos în Safe House. Unde dispar? Zombi nu folosesc unelte în acest joc! Asta nu e survival, asta e magie, blestem, prostie! Convenție acceptată penibil de majoritatea jocurilor, mai ales cele de consolă. Suntem în 2013, domnilor! După ce joci Morrowind, un joc făcut acum 10 ani, orice alt joc care reacționează așa pare penibil. De fapt, asta este o altă problemă a mea. Eu nu mai am timp să mă joc mai mult de două ore pe zi (în medie), ceea ce-mi impune o selecție foarte dură a jocurilor pe care le pornesc. Și, bineînțeles, tot ce pornesc este ori deosebit, ori foarte bine închegat. Sunt în postura norocoasă în care chiar și în Level îmi este permis să scriu ori despre jocuri mici, în care accepți regulile instantaneu și nu-ți prea pasă de altceva în afara gameplay-ului, ori despre jocuri atât de diferite, încât nu prea ai cum să le reproșezi ceva, ori despre cele mai bune jocuri de pe Wii sau acum Wii U. Toate AAA-urile pe care le-am jucat în ultima perioadă au fost impresionante și fac mare contrast cu ce se întâmplă aici. Poate dacă aș fi avut timp să joc mai multe jocuri, dintre care câteva mai mediocre, așa, aș fi fost mai tolerant...

Repetiția e mama învățăturii

La a treia reluare am observat însă un lucru foarte interesant. Jocul nu e plictisitor nici măcar acum, ba chiar, cu cât îi accepți regulile și înveți să-l joci mai bine, devine mai antrenant, mai strategic, mai atmosferic. Sunt momente de geniu aici, în care dai peste camere pline de zombi, rezolvabili în diferite și interesante moduri. Poți, de exemplu, să te muți prin umbre, să plasezi o mină și apoi să îi chemi pe toți cu o artifică semnalizatoare (flare). Sau să arunci unul-două cocteiluri Molotov. Planuri care pot oricând da greș și să vezi atunci panică și reacții luate la secundă. Lanterna atrage atenția și se și descarcă, alt element strategic de care trebuie să ții cont, pus în valoare și de faptul că jumătate din locații sunt în beznă. Iar să te bați în beznă este îngrozitor, să intri într-o cameră mică cu mai mult de doi zombi cu lanterna aprinsă, la fel. Altă dată, nu ai mine, dar ai un pistol cu amortizor și îi desprinzi unul câte unul și le faci felul. Nu de alta, dar zombii de aici nu văd la 20 de metri în fața lor, în schimb, ca prin magie, știu întotdeauna din ce direcție i-ai împușcat și vin după tine. Dacă nu ai amortizor, vin mai toți, dacă ai, vine doar cel lovit. Strategiile sunt nenumărate și atât de complexe pe cât vrei să le faci. Exact când te bucuri însă de eficiența ta, exact când ai terminat o cameră cu cap sau ai ajuns la altă gură de canal (care-ți permite să te întorci la Safe House) și te-ai mai liniștit, jocul îți aduce aminte printr-o

Diablo? Survival!

ZU vine și cu un mod numit Survival, în care, dacă mori, asta e, trebuie să o iei de la început. Inițial, nu mi-a părut mare lucru, pentru că în joc se moare des și nu mereu din vina ta. După ce l-am terminat însă și i-am învățat și acceptat toate chichițele, ba mai știu și ce urmează și de ce să mă feresc, pentru că, și aici, ca în majoritatea jocurilor de gen, din când în când filmulețele te iau de urechi și te aruncă în situații imposibil de prevăzut și de obicei deosebit de dificile, acest mod mi-a devenit foarte interesant. Și chiar așa a fost. Teroarea și tensiunea în care trăiești când joci așa ating cote alarmante și după fiecare luptă mai grea simți cum curg dopamina și adrenalina. Tot ce faci este calculat, nu riști nimic și înnebunești când ceva nu iese. Așa, după ce l-ai jucat o dată și-l reîncepi în Survival, chit că nu-l termini, așa, nota jocului sare la un 9 fără probleme. Câți dintre noi mai au însă răbdarea necesară de a duce la capăt un joc și de a-l relua într-un mod în care ai toate șansele să pierzi după 7-8 ore, fără nicio posibilitate de a mai da load?

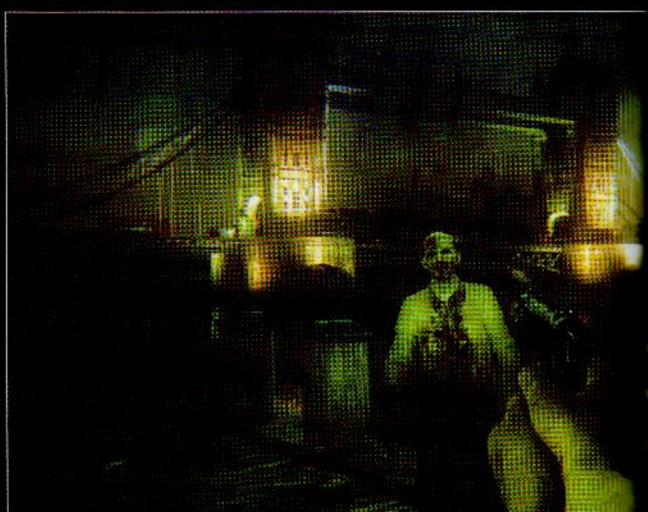


penibilitate că nu e chiar atât de bun.

Se mai întâmplă să se blocheze, nu cred că am mai jucat un joc care să necesite scoaterea sistemului din priză când îi dă cu eroare, de ani. Sau sari de la aceeași înălțime (vorba vine sari, cazi ca un bolovan) de la care ai mai sărit în alte locuri și mori, pentru că, vezi Doamne, - Survival. Dacă mori înainte de a ajunge la precedentul „tu", ai pierdut tot ce aveai în rucsacul inițial, pe principiul hocus-pocus. Când am reluat a treia oară jocul, știam, logic, ce o să se întâmple până la un punct, așa că am preferat să mut niște mobilă din timp pentru a baricada anumite camere. Țeapă! Când m-am întors, toată mobila era distrusă, de cine, nu știu, pentru că nu era niciun zombi prin preajmă, și chiar dacă ar fi fost, atâta timp cât nu există niciun om în zonă, zombii nu se apucă să distrugă nimic. Sincer, după o anumită perioadă, am ajuns la concluzia că acest joc este bulangiu, un cuvânt foarte urât, știu, dar mie îmi e clar că nu poate să-i sufere pe cei care-l joacă. Să mai spun? Sunt vreo 3 locuri în care respawn-ul e infinit (sau cel puțin așa cred), dar nu există niciun indiciu care să-ți spună acest lucru și, pentru că nu poți, bineînțeles, să ocolești aceste zone, sunt multe șanse să-ți consumi toată muniția a prost. Iar jocul nu are load, să zici că revii. Ai consumat, la revedere! Pe lângă penibilitatea situației – câți zombi pot fi în casa liftului?! și cum au ajuns acolo în primul rând?! -, se mai întâmplă și să mori consecutiv și să pierzi aberant armele pe care le aveai.

Să fac însă și o paranteză, de dulce, că prea ne-am întristat. Lăsând la o parte faptul ca respawn-urile infinite sunt nesimțite, vreau să subliniez că cele 3 momente în care apar sunt incredibil de puține, pentru un joc de gen. Persoana care a ales așa are toate respectele mele. Iar lipsa aproape totală a respawn-ului în celelalte zone este, din nou, ceva în fața căruia trebuie să-ți scoți pălăria. E minunat să știi că, odată ce ai debarasat câteva apartamente, stații de metrou sau orice alte spații închise, vei putea reveni oricând și nu vei fi nevoit să eliberezi din nou zonele. Bine, zombi mai reapar în spațiile mari, ca piațete sau parcuri, dar aici găsesc normal să se întâmple așa și îi mai și poți ocoli, dacă vrei. Ba chiar, după ce îți upgradezi tableta, îi poți și scana pentru a vedea dacă au asupra lor ceva pentru care să merite să-ți bați capul. Mai mult, s-au abținut total de la surprize idioate de genul caut în dulap și sare zombiul pe mine, bag un cod și pică nemortul din aerisire, și așa mai departe. Nu, dacă joci cu atenție și eliberezi zona corect, nu vei avea astfel de surprize. E clar că, dacă o încăpere nu are uși, se poate întâmpla să vină cineva din zona alăturată, așa că cel mai bine ar fi să arunci un ochi și pe acolo. Dacă are (uși), închide-le! Sparge capetele chiar și celor care nu s-au mișcat până acum. Dă o scanare de 3600 cu tableta ca să te asiguri că nu ai scăpat nimic din vedere și poți începe loot-ul liniștit. Îmi place chiar și felul în care protagoniștii pun rucsacul jos, în momentul în care vrei să cauți ceva în el. Pe tabletă vezi în interiorul lui și poți muta obiecte sau le poți echipa prin simple atingeri (drag and drop), în timp ce pe TV-ul mare te vezi pe tine oarecum de sus, astfel încât să poți reacționa dacă se apropie cineva. După care te apucă iar pandaliile, când realizezi că nu poți schimba arma echipată cu una din rucsac, dacă nu revii în first person, schimbi pe bâtă și mai încerci o dată. Pe principiul... nici nu știu ce să spun... toate armele sunt blestemate și nu le poți dezechipa decât cu o bâtă? O să-l numesc blestemul survival. Blestem care se mai ivește și în dreptul anumitor scări sau platforme cățărabile, pentru că, dacă nu ești exact în dreptul lor, sau ești prea aproape de ele, meniul contextual „use" nu apare. Sincer, când am realizat că chiar așa se întâmplă și nu este doar o impresie impusă de panică, mai-mai că mi-am scuipat televizorul. Cum adică, dacă sunt prea aproape de o scară, nu mă mai pot urca pe ea? Am nasul (sau altceva) prea mare și mă blochează-n trepte? Încă o dată, dacă v-ați ancorat jocul în realitate, nu mai merge să împingeți aberații acșăn de acest tip. Să lăsăm zombii puțin de o parte. Să zicem că suntem pe o stradă lăturalnică și apare o haită de câini. Ne







uităm în jurul nostru și la cinci metri spre stânga vedem o scară din aceea metalică care ne lasă să urcăm pe clădire. Din douăzeci de încercări, de câte ori credeți că vom nimeri scara? Ba chiar vom și sări câte două trepte deodată dacă e nevoie, nu? În loc să mărească zona în care poți activa stupidul meniu „use", producătorii au micșorat-o, pe principiul – SURVAIVĂL. Ei bine, m-am cam săturat de acest principiu, e timpul ca jocurile să evolueze, domnilor, iar survival-ul să fie impus de situații, nu de handicaparea personajului.

La fel de handicapat ești și într-o încăpere joasă, unde poți să-ți iei adio de la a arunca o grenadă corect sau un coctail, pentru că ești idiot și nu știi să le arunci decât cu boltă, astfel se vor lovi mereu de tavan și vor cădea lângă tine. La fel de handicapat ești și în aerisiri, pe care trebuie să le folosești câteodată pentru a trece mai departe. Aici presupun că îți dispar mâinile și picioarele și te târăști ca o omidă. Nu poți folosi arma, bâta și nici măcar membrele pentru a-i împinge sau lovi pe ăia ai și nemorți. Zombii însă, bineînțeles că-și pot folosi mâinile fără probleme! Probabil, când te transformi în zombie, te metamorfozezi din pupă în nimfă și zbang! Într-o dată îți cresc extra mâini pentru aerisiri!

Cu tableta faci naveta

Dar nu vă faceți griji, până la urmă mintea voastră va accepta toate aceste reguli și jur că jocul devine bun. La un moment dat, de exemplu, cineva a intrat pe frecvența tabletei, care e folosită și ca radio, și mi-a cerut ajutorul, erau prinși într-o biserică. „Vocea" m-a prevenit: „vezi că sigur e o capcană, zona e mare și plină de zombi". Zis și făcut, îmi spun, dacă zona e mare, pot în sfârșit să testez pușca cu lunetă. Apropo, numărul de arme cu care vine jocul este impresionant și neașteptat în cadrul genului. Spre sfârșit, umplusem aproape de tot cufărul din Safe House numai cu arme și muniția lor. O arbaletă silențioasă cu lunetă, mitraliere de asalt, shotgun-uri, pistoale mitralieră și încă. Și toate își au locul lor. Iar pentru că muniția este limitată, mai mereu trebuie să fii cumpătat în a le folosi. Dar, să revin. Și am avut dreptate în a lua pușca cu lunetă cu mine, pentru că de sus, de deasupra unor catacombe, am găsit locul perfect pentru niște snipereală. Ridic arma și, surpriză, nu privesc prin lunetă, lucru bun, pentru că astfel o poți folosi ca o simplă pușcă și este, deci, mai versatilă. Ridic și gamepadul, cât să acopăr televizorul, și, dintr-o dată, văd! Pot mișca ținta în continuare cu maneta din partea dreaptă, dar mai bine o fac mișcând gamepadul cu totul. Sentimentul e de milioane și în sfârșit am un control la fel de precis și rapid ca cel oferit de un mouse. Zoom și headshot. Îl nimeresc pe primul, pe al doilea, îl ratez pe al treilea, pentru că avea ADHD și alerga de colo-colo ca nebunul. Tot ce se poate, de altfel, Anglia este una dintre țările cu cei mai mulți neastâmpărați cu acte și cine poate spune că această boală nu se păstrează când devii zombie. Decimez patru și ratez cinci pentru că erau după niște cherestea și se pare că cer prea mult dacă vreau ca gloanțele să treacă prin placaje. Pe principiul placajul își face datoria și plachează tot. Frumos!, îmi spun, și dau să mă repoziționez, pentru că cei care scăpaseră erau deja lângă pilonul pe care mă aflam, urlând, pentru că nu mă puteau ajunge.

Surpriză însă, nu poți ținti în jos peste un unghi mai mare de aproximativ 300 față de orizontală. Pe principiul… ar trebui să mă opresc pentru a nu înjura ca la ușa cortului… pe aia a mă-tii, băi consumatorule, tu crezi că te distrezi aici? Aici e survival!!! Mi-am spus că poate pușca asta trebuie poziționată pe o suprafață pentru a putea fi folosită, dar nu, arunc un ochi la TV și mă văd manipulând-o din poziția drepți. Cobor tableta suficient cât să revin în first person, duc ținta jos și bineînțeles că așa merge. Țintesc și nimeresc exact în căpățână, fără rezultatul scontat însă. Pe principiul: pușca cu lunetă nu omoară zombi din prima decât când privești prin lunetă, da?! Că doar d-asta se numește cu Lunetă! Aceste mici, dar nu ultime amănunte, pentru că nu vreau să umplu toată revista cu amărăciunea mea, mi-au pus capac. Am dus jocul la „bun" sfârșit, dar îmi e clar că titlul este unul făcut la normă, în grabă, cât să apară odată cu consola, prin care nu transpiră pic de pasiune și fără pic de respect pentru jucătorul inteligent, care vrea să scoată și untul din jocurile lui. Sentimente amplificate și de porțiunile mari, clonate fără jenă și din ce în ce mai dese, pe care le-am întâlnit spre sfârșit. Nota ar fi fost mult mai mică, dar jocul este cât de cât salvat de porțiunile pline de atmosferă și tensiune, de strategiile pe care le poți pune în aplicare și de integrarea genială a tabletei în gameplay. ▶ **ncv**



Pickmin? Multiplayer!

Joaca în doi este și ea cât se poate de interesantă. În acest mod, jucătorul cu numărul unu primește rolul supraviețuitorului și, în compania unui Remote+Nunchuk sau al unui Wii U Pro Controler, încearcă să facă față hoardei de zombi trimise la inaintare de jucătorul cu numărul doi, cu ajutorul controlerului-tabletă. Pentru 1, jocul se transformă într-un shooter cu zombi, gameplay-ul fiind mult mai rapid decât în single (a, deci se poate), în timp ce pentru 2, jocul se transformă într-o adevărată strategie, pentru că trebuie să plaseze zombii cât mai incomod și să aibe grijă de ei ca de o resursă. Din păcate, hărțile sunt puține, iar opțiunea este una doar locală, dar este o adiție interesantă și de bun augur, una la care nu te-ai fi așteptat din partea unui joc axat pe singleplayer.



VERDICT LEVEL

+
- implementarea tabletei în gameplay
- strategii multiple, lipsa respawn-ului
- atmosfera, tensiunea, sunetul

–
- handicapare voită a abilităților, survival forțat
- inconsistențe în gameplay, crash-uri
- zone clonate, greșeli logice și de design

PE SCURT:
ZombiU pare făcut la normă, pentru a fi gata odată cu lansarea consolei, salvat de implementarea genială a noii tehnologii, dar și de momentele bune de tensiune și strategie. O duzină de idei bune, otrăvite toate de greșeli, care ar fi putut fi destul de ușor îndepărtate.

7.4

Gen Survival – Horror – Thriller **Producător** Ubisoft Montpellier **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** GameShop.ro **On-Line** zombiu.ubi.com

ALTERNATIVA RESIDENT EVIL 4
ZombiU suferă cam de aceleași probleme de care suferea și RE4, mai puțin vizibile însă în cel din urmă, datorită caracterului lui mult mai liniar, dar și mult mai puțin deranjante, pentru că RE4 nu te minte în niciun moment cum că este mai mult decât un action.



Ravaged



La furat de fier vechi

Efectul de majoretă cu aprindere inversă

Efectul de majoretă (cheerleader effect) este un fenomen întâlnit destul de des în natură (și nu numai). Cu toate acestea, nu a fost niciodată studiat cu atenția cuvenită. Pe scurt, prin efect de majoretă se poate înțelege evidențierea trăsăturilor unui item X (o să îi spunem "item X", findcă sună totally kewl) prin juxtapunerea acestuia în cadrul unui grup separat de iteme Y, similare ca alcătuire și formă cu X, dar nu identice. De sine stătător, X nu iese prin nimic în evidență. E doar un simbol banal, deloc impresionant, însă, introdus în rândurile unui grup compact, efectul de majoretă îl transformă într-o apariție sclipitoare. Înțelegeți formula? E destul de simplu. Concret, este unul din tertipurile folosite de către grupurile de adolescenți pentru a epata. Paradoxal, pentru Ravaged – jocul aflat în colimatorul acestui review –, efectul de majoretă are un efect dezastruos, însoțit de leziuni iremediabile. Ravaged a picat din senin, drept în țarcul leilor. Înconjurat de titluri solide ca Hawken, Global Offensive sau War of the Roses, creația studioului 2 Dawn Games este un online multiplayer first-person shooter ce se luptă din răsputeri cu mediocritatea. Prin groaznice eforturi, Ravaged încearcă să ajungă pe umerii giganților, în speranța că de acolo mediocritatea-i definitorie o să își piardă din contrast.

Din mulțimea X

Ravaged este un X tipic. Un X scos la lumină de un grup ambițios, ale cărui cunoștințe sunt, în mod evident, solide. Din păcate, ideile excelente nu sunt întotdeauna suficiente. Iubesc și sprijin originalitatea și excentricitatea, dar Ravaged nu inovează prin nimic, în ciuda unui setting post-apocaliptic splendid realizat, din punct de vedere stilistic. Din nefericire, jocul m-a dezamăgit de la prima noastră întâlnire, fiind bântuit de un lag teribil. Mi-a fost imposibil să-l joc termen de 3-4 zile, cu toate că nici acum problemele tehnice nu au fost eliminate în totalitate. De ce aș vrea să plătesc pentru un Unreal Tournament mai prost, imposibil de jucat pe serverele oficiale? O sumedenie de jocuri FTP au ieșit pe piață în ultima vreme, unele neașteptat de bune, iar Ravaged se încăpățânează să ceară 10 euro pentru un shooter online aflat la nivelul unui mod bine lucrat. În c pele sale cele mai bune, jocul pare o combinație accept bilă de Rage, Fallout, Unreal Tournament și Mad Max (fi mul). Personajele sunt desenate într-un stil diesel punk foarte plăcut ochiului, lucru valabil și pentru vehicule. D fapt, direcția artistică adoptată este singurul punct for incontestabil. Nu zic, mi-ar fi plăcut să văd ceva mai mu tă originalitate, o atingere de creativitate, o armă sau u vehicul nemaiîntâlnit. Din păcate, speranțele mele au fost în zadar, căci Ravaged nu vine cu nimic nou sub so rele post-apocaliptic. Totuși, apreciez calitatea și dimen siunea unor hărți, câteva reprezentând imagini impres nante ale unei lumi în stare de abandon, o lume măcinată de un dezastru colosal. Turnul Eiffel arată splendid înghițit de glaciațiune, spre deznădejdea fran cezilor rămăși în viață după Armageddon. Nici cu peis jele deșertice nu mi-e rușine, motorul Unreal făcând o treabă bunicică din acest punct de vedere. Ravaged ar tă bine, pentru un joc fără prea mari pretenții. Se obse grija producătorilor pentru detaliile de ordin estetic, în detrimentul celor de natură tehnică. Mai toate proble mele apar în momentul conexiunii la server, adică exa atunci când nu trebuie. Nu uitați că vorbim despre un



Home made tank, soluția problemelor conjugale



Hai, apasă!



One shot, two kills :)

...totalmente online, fără o componentă single. De prea multe ori, Ravaged refuză să inițieze o conexiune cu un server deschis, refuzând orice comandă primită. Apoi, lag-ul infernal transformă orice schimb de focuri într-o bătaie de joc, delay-ul sărind uneori peste 3 secunde. Sunt convins de lipsa oricărei legături între aceste probleme și sistemul meu, deoarece o multitudine de jucători au raportat situații identice. Prin "o multitudine" înțeleg acei câțiva inși rătăciți pe servere, microtribul comunității Ravaged fiind foarte limitat. E trist când vezi o hartă imensă, perfectă pentru un război vehicular total, transformată în zonă de duel 1 vs. 1.



Cred că a fost Dacie în vremurile bune

O lume nebună, nebună de tot!

Afectat de lipsa unei comunități active de jucători și șchiopătând din cauza puzderiei de impedimente tehnice, Ravaged ajunge cu greu pe lista titlurilor recomandabile. Privit în ansamblu, jocul nu este un eșec total. Păcat doar că suma părților sale este mai mică decât valoarea individuală a fiecărui element component. "Shooting-ul" din "First Person Shooter" aduce cu sine un mare minus. Armele arată plicticos, deloc speciale. Par făcute în grabă și nu ies cu nimic în evidență. Le lipsește acel kick specific altor FPS-uri, acea lovitură de copită în fluturașii din stomac, pe care o simțeam de fiecare dată când trăgeam cu o mitralieră grea în Far Cry 3 sau cu un shotgun în Rage. Or, Ravaged trebuia să fie un joc despre arme și distrugere post-apocaliptică. În schimb, m-am trezit urlând ca un bezmetic la volanul unora dintre cele mai tari vehicule întâlnite într-un joc online. Peste jumătate din victimele mele au sfârșit sub roțile unor junk-mobile pline de rugină și arme de calibru mare – Ravaged este un surogat perfect pentru Carmageddon...oarecum. Am ajuns să privesc jocul dintr-o perspectivă cu totul diferită decât cea propusă de producători: locul jucătorului este la bordul unui bolid încărcat cu murder tools, nu pe jos, cu arma în mână. Ravaged devine un vehicular combat în proporție de 110% și se descurcă minunat în acest rol. ATV-uri, buggy-uri, mașini blindate, tancuri, chiar și un elicopter (imposibil de manevrat) sunt la dispoziția pasionaților de vehicular manslaughter. Dacă reușiți să prindeți un server cu mai mult de 4 jucători, o să nimeriți direct în epicentrul unor skirmish-uri auto furioase – și e al dracului de fain, mai ales că unele hărți sunt de-a dreptul URIAȘE.





Nici nu știe de unde vine moartea

Dies Irae

Ravaged este unul din jocurile aflate pe moarte încă de la naștere, deși acțiunea online are suficientă dinamicitate pentru a scoate un "Wow!" din când în când. Două tabere se luptă pentru supremație și resurse, încercând să domine harta prin controlul unor puncte cheie. Mai multe puncte controlate înseamnă zone de respawn tot mai apropiate de baza inamică. Momentan, modurile de joc sunt limitate la Capture the Resource și Thrust, un fel de CTF. The Resistance, un grup de supraviețuitori cu toate țiglele pe casă, trebuie să înfrunte maniacii diesel punk din tabăra Scavanger-ilor. Standard post-apocalyptic stuff. Depinde de jucător să își aleagă facțiunea și clasa preferată, însă nici aici Ravaged nu se detașează de haită. Avem aceleași specializări tradiționale jocurilor de acest gen: o clasă rapidă pentru atacurile fulger, soldatul universal bun la toate, o clasă heavy cu armament greu, sniper-ul și, desigur, o unitate de suport tactic. Denumirile, armele și aspectul diferă de la tabără la tabără, dar rolurile de pe câmpul de luptă sunt similare. Experiența acumulată deschide noi tipuri de armament și upgrade-uri, într-un mod similar cu cel din War of the Roses. Mi-au plăcut posibilitățile de customizare, majoritatea având efect direct pe câmpul de luptă, nu doar eye candy. Despre balansul claselor nu se poate vorbi prea mult, căci au fost concepute de la bun început cu gândul la echivalență. Și totuși, Ravaged moare. Un joc proaspăt, echilibrat, cu o grafică bunicică și un sunet cinstit, un joc funcțional atunci când vrea, moare. De vină sunt numai scăpările celor de la 2 Dawn Games și blestematul acela de cheerleader effect cu aprindere inversă. Pentru Ravaged, lumea jocurilor a fost mai dură decât pustiul rămas în urma Apocalipsului. ▶ **Aidan**

VERDICT LEVEL

+
- hărțile mari arată foarte bine
- vehicule trăznite, în stil diesel punk

–
- comunitate online aproape absentă
- ocazionalul lag infernal

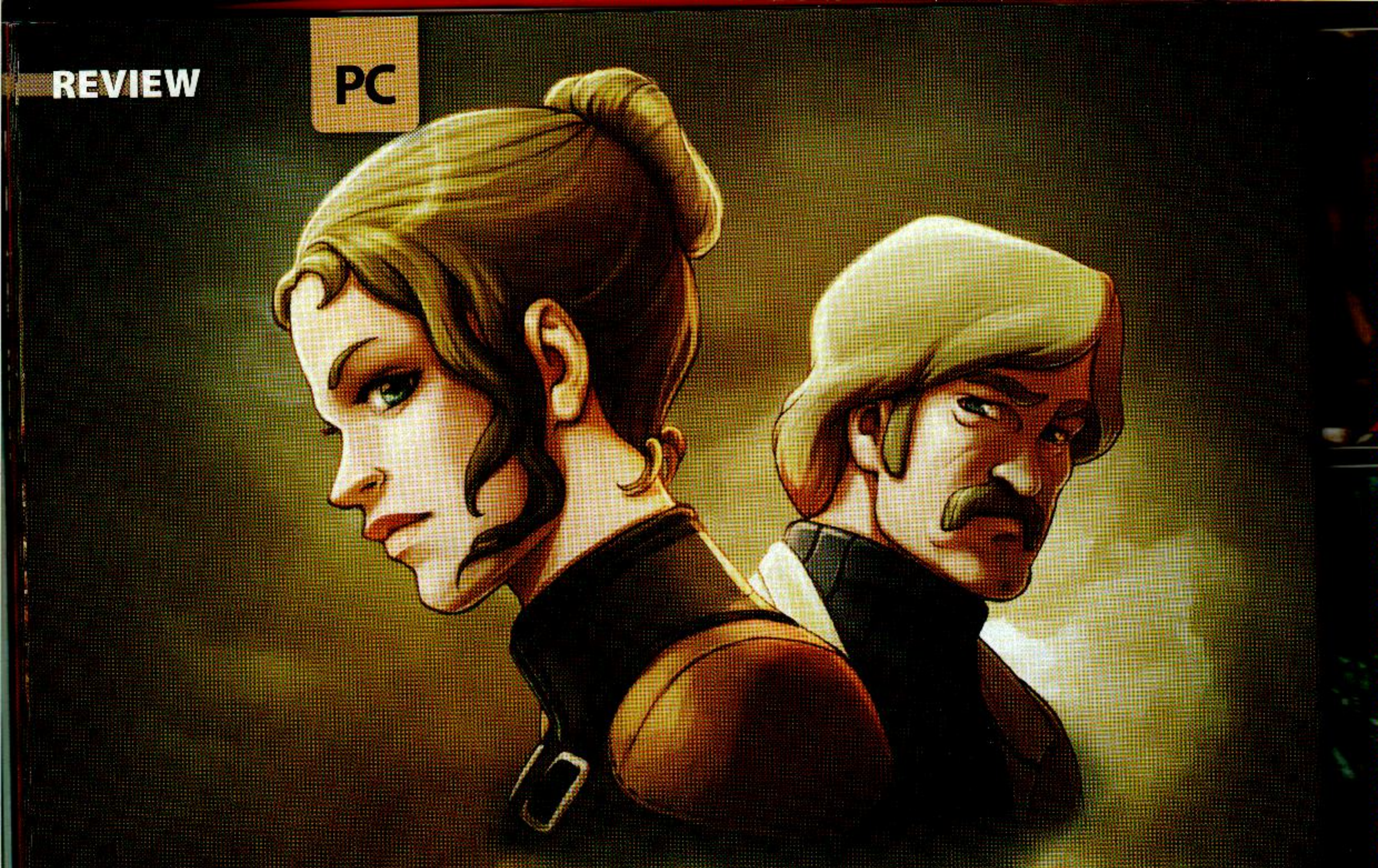
PE SCURT:
Ravaged a pierit deja. Peste câteva luni, nimeni nu-și va aminti de jocul celor de la 2 Dawn Games. Aceasta este previziunea mea apocaliptică...

5.9

Gen Online FPS **Producător** 2 Dawn Games **Distribuitor** Reverb Publishing **Ofertant** GamersGate.com **ONLINE** 2dawn.com

CERINTE MINIME: **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** Radeon 3870 / GeForce 8800

ALTERNATIVA MAD MAX
Vă propun ca alternativă un film, cu Mel Gibson în rol de diesel punk bad ass. Merită fiecare minut petrecut în fața ecranului.



A NEW BEGINNING

Diamant sau piatră de moară?

Trebuie să recunosc că mă aflu într-un impas. A New Beginning m-a iritat și m-a încântat în același timp, m-a făcut să vreau să renunț la el de câteva ori, dar m-a și răsplătit pentru încăpățânarea de a-l duce mai departe. Întrebările care se pun sunt: 1) dacă n-aș fi renunțat la el înainte să-l termin de nu trona umbra editorială a lui Kimo asupra mea, privându-mă astfel de câteva surprize plăcute, și 2) unde să plasez în ierarhia receptării critice un produs atât de inegal, de alunecos, de problematic. Și cum nu-ți dai seama dacă dificultățile sunt făcute ca să fie depășite decât abordându-le...

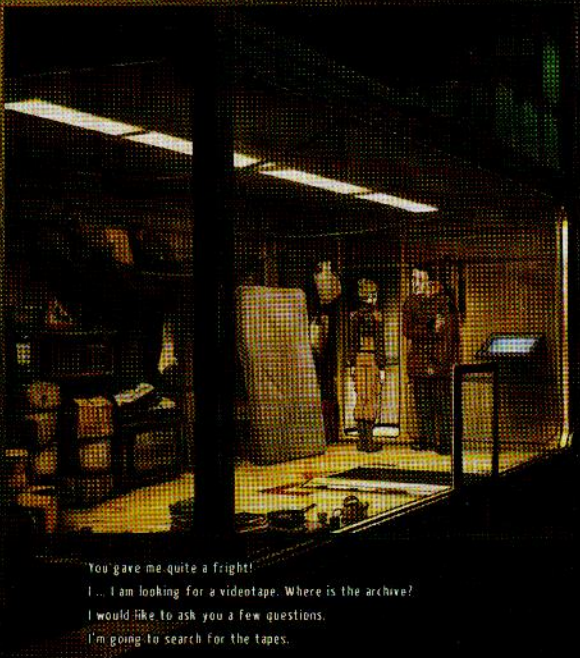
Ceea ce distinge net A New Beginning (ANB) de masa aventurilor obișnuite este tematica lui inedită: frământările mondiale în jurul schimbărilor climatice și dansul scrâșnit dintre adepții tehnologiilor energetice prietenoase cu mediul și clica celor ce avansează soluții potențial riscante, cum ar fi exploatarea energiei nucleare. Controversa e bine-cunoscută, iar notorietatea impasului la nivelul actualilor factori de decizie mondiali ar fi putut servi ca bază sigură de pornire a explorării unei direcții sau alta în mod sistematic și profund, a cristalizării uneia dintre poziții prin acumularea de argumente și puncte de vedere de substanță, pertinente, cu bătaie lungă. Sau, cea mai complicată soluție, reliefarea constrângerilor și contradicțiilor pe care le-ar presupune adoptarea unilaterală a uneia dintre cele două căi, date fiind complexitatea și dificultatea temei abordate la un nivel atât de generalizat, adică planetar. Asemenea așteptări sunt stârnite și întreținute chiar de către producător, care evidențiază publicitar caracterul matur, "serios" cum ar fi, al poveștii.

Din păcate, tipul de reflecție de mai sus lipsește din arsenalul ANB, care construiește lent și tenace un edificiu închinat energiei alternative și regenerabile, corect, poate, din punct de vedere moral, dar subțire ca argumentație înăuntrul jocului – o pedalare viguroasă, dar lipsită de nuanțe, pe ideea "energia nucleară căh, sus energia curată". Și dă-i și luptă. Subliniez că nu mesajul în sine deranjează, ci superficialitatea punerii în scenă, lipsa subtilității epice, absența unor crevase care să conducă înspre un sens mai adânc, înspre o cunoaștere esențială a punctului de vedere. Nicio ocazie nu e pierdută pentru a înfiera poluarea, de la pesticide până la emisiile mașinilor sport, de la suprapescuit până la venalitatea experților energetici (care am văzut, apropo, că funcționează și la cei de mediu). Or, această pistonare devine obositoare, fiindcă ANB nu pune pe masă decât îndemnuri mobilizatoare goale, nereușind să atragă intelectual pe adultul sceptic printr-o dimensiune documentară (istorică sau științifică) mai consistentă; va fi reușind oare pe palieru[l] abilității narative?

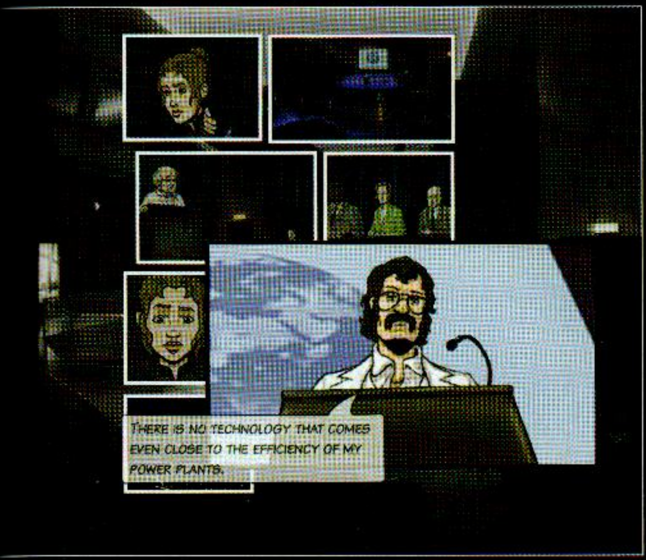


Firul epic presupune corelarea a două falii temporale și a două concepții despre lume diferite: oamenii vi[i]torului, confruntați cu iminenta distrugere a unei Terre siluite de secole, și cetățenii deceniului al optulea din secolul trecut. Primii hotărăsc să călătorească în timp











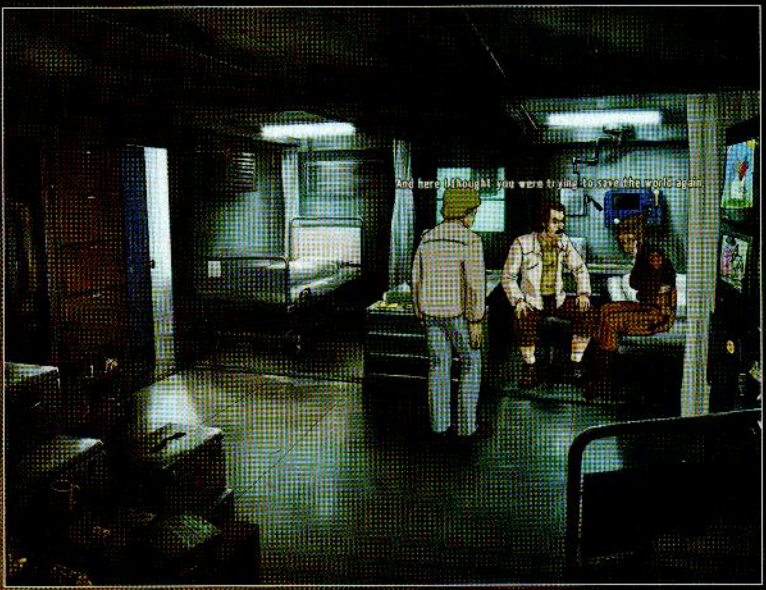
pentru a atenționa omenirea de necesitatea unei schimbări în privința exploatării resurselor naturale – urmează niște salturi greșite, exact în ochiul ciclonului, o serie de alte dificultăți de ordin logistic, pentru ca Fay, o tânără călătoare prin volbura lui Chronos, să ajungă în sfârșit la un reprezentant al celor din urmă, Bent Svensson, un fost om de știință norvegian.

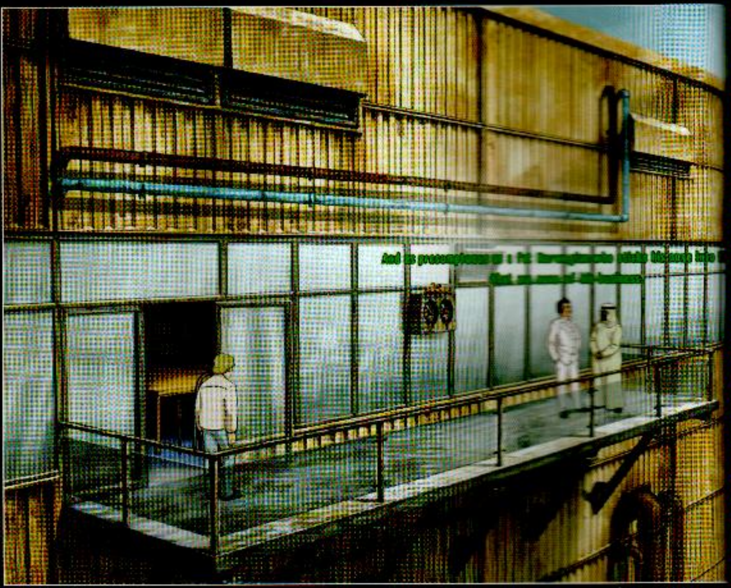
Spre deosebire de Fay, care se străduiește să-l contamineze de eroism (încercând să-l convingă – și, oblic, pe fiecare dintre noi – că este singurul care poate salva omenirea printr-o demonstrație de retorică demnă de cel mai sordid tip de literatură self-help; pe care, altfel, jocul o ia în balon chiar înainte), Bent e chinuit de spleen-ul pensionării, de conștiința ratării profesionale, de regretele unei vieți de familie subsumate idealului științific. E, cu alte cuvinte, un personaj perfect ancorat în realitatea amară și ordinară, în dezacord total cu viziunea exaltată a schimbării lumii de către un singur agent. De altfel, el este și cel mai interesant, relația cu fiul său (care ascunde măcar un schelet în dulap) fiind una dintre scurtele, dar strălucitoarele licăriri ale dezvoltării personajelor; prin comparație, Fay e anodină, chiar dacă ascunde mai multe secrete, iar restul personajelor secundare, insuficient exploatate.

Prima parte a jocului se derulează sub forma relatării aventurilor inter-temporale ale lui Fay, narate lui Bent tocmai pentru a-l convinge de veridicitatea lor și punctate de comentariile acestuia sarcastice și incredule (interesant procedeu); în cea de-a doua, Fay și un Bent acum convins acționează în realitatea imediată, încercând să împiedice o prezumtivă catastrofă nucleară. Tot ceea ce se desfășoară în relativă contemporaneitate și-l implică covârșitor pe Bent corespunde unor preocupări actuale, palpabile, făcând uz de un realism dramatic (tragedii personale, lupte economice, conflicte credibile) care asigură eliberarea unei tensiuni economicoase, dar sigure. În acest sens, misterul de la bordul stației de cercetare e cel mai de efect, pentru că e și cel care respectă cel mai bine regulile unui suspans non-senzaționalist.

Ce ține de viitor, în schimb, se scaldă într-un registru science-fiction dezlânat și aiuristic. Dacă în primă instanță ești pregătit să accepți joncțiunea celor două planuri (realist actual/SF), ba chiar la un nivel de coerență mai scăzut decât ai face-o în cazul unei opere de artă considerate de registru superior (film sau carte), aberațiile la care se ajunge subminează orice pretenție de verosimilitate – nu vreau, ca atare, o explicație științifică pentru orice lucru (de ex., accept călătoria în timp ca sine qua non al convenției narative), dar când ajungem deja la telecomunicații prin care personajele se avertizează să facă asta sau cealaltă între trei momente istorice (anii 1980, 2050 și secolul 26, să zicem) fără nicio repercusiune evidentă asupra texturii spațiu-timp, producătorul face o confuzie de curente, tratând SF-ul ca supra-realism.

Iar exagerările, confuziile și nepotrivirile fantastice se țin lanț, transformând ANB, pentru un ochi scrupulos, într-un festival al imaginației inconsecvente, potrivit cel mult pentru o sesiune de deconectare oarecare, nu ca vehiculul unui mesaj serios adresat unui public matur, care să aibă în conștiința acestuia implicații sociale, politice, economice. Finalul, în schimb, schimbă asta. Finalul e foarte bine gândit. Finalul rezolvă, chiar dacă nu total, marea majoritate a incongruențelor de pe parcurs; le explică, și încă destul de simplu, rapid și elegant. Face un

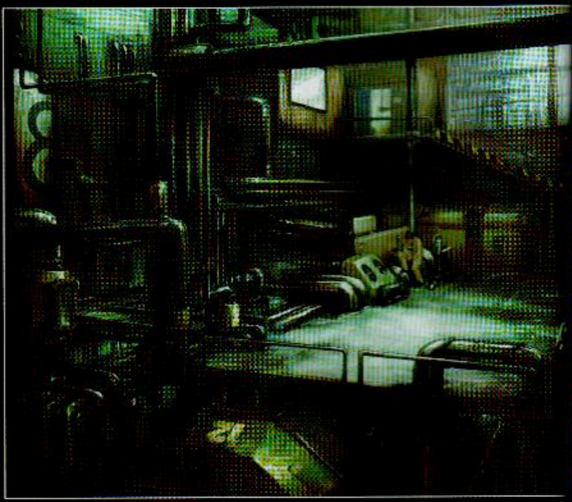




salt uriaș pentru a ateriza pe partea cealaltă a prăpastiei puerilității în care jocul se afundase și reușește aproape să aterizeze în picioare. Magistral în ansamblul estetic al jocului, fiindcă îi rezolvă problemele de logică, finalul revalorizează toate evenimentele de până atunci, netezind asperitățile unui amalgam de realism trădat ce părea de nepătruns. Dar vine el, oare, la timp?

Aș îndrăzni să spun că nu: jocul e lung (ceea ce e bine în principiu) și inegal din punct de vedere al ritmului – suferă mai ales pe partea artei narative, dezvoltând tot felul de "burți", de interludii plicticoase, de porțiuni de joc repetitive, de direcții pe care uită să le mai rezolve (cauza tusei cu sânge a lui Fay rămâne neelucidată; și, nu, nu e o metaforă). Ești tentat să lași baltă jocul de prea multe ori până la final, ceea ce, oricât de bun ar fi acesta, e un mare deserviciu pe care producătorul și-l aduce lui însuși. Oricât de trăznit e un scenariu, atâta timp cât îți este oferit pe tava unui "storytelling" de milioane, vei consimți a-l urma până la capăt, a-ți reprima sau bagateliza obiecțiile de moment. Nu numai pentru asta, dar în special pentru asta, a fost Lucas Arts atât de mare. Daedelic nu izbutește să găsească formula de aur, iar eforturile lor pe partea epică, oricât de curajoase și perseverente, sfârșesc într-o fundătură.

Pe partea de gameplay, ne lovim de aceeași inconstanță, deși în forme mai atenuate. Puzzle-urile urmăresc o linie logică, de obicei, deși fac un pic prea mult uz de obiecte tehnice banale (clame, șurubelnițe, cabluri, tot felul de scule), cele "mecanice" pot fi rezolvate din oficiu dacă nu-ți fac nicio plăcere, interacțiunile sunt destul de variate, dificultatea cam redusă, bug-urile majore semnalate reparate. Ne aflăm într-o zonă călduță, care ar fi fost propice exaltării poveștii, dar care în situația de față nu face decât să amplifice defectele de prezentare ale acesteia. Aș mai bodogăni, pentru că vorbim despre un Final Cut, pe marginea câtorva dintre obiecte, ce ar fi putut fi mai inventiv introduse în peisaj, evitându-se inserțiile de-a dreptul bolovănoase: găsești o plasă (din aceea cu ochiuri) sub o pernă, alături de un magnetofon portabil (?!) sau ți se spune la un bar improvizat în junglă că nu mai au bere (prilej de puzzle, pentru că fără bere nu-l

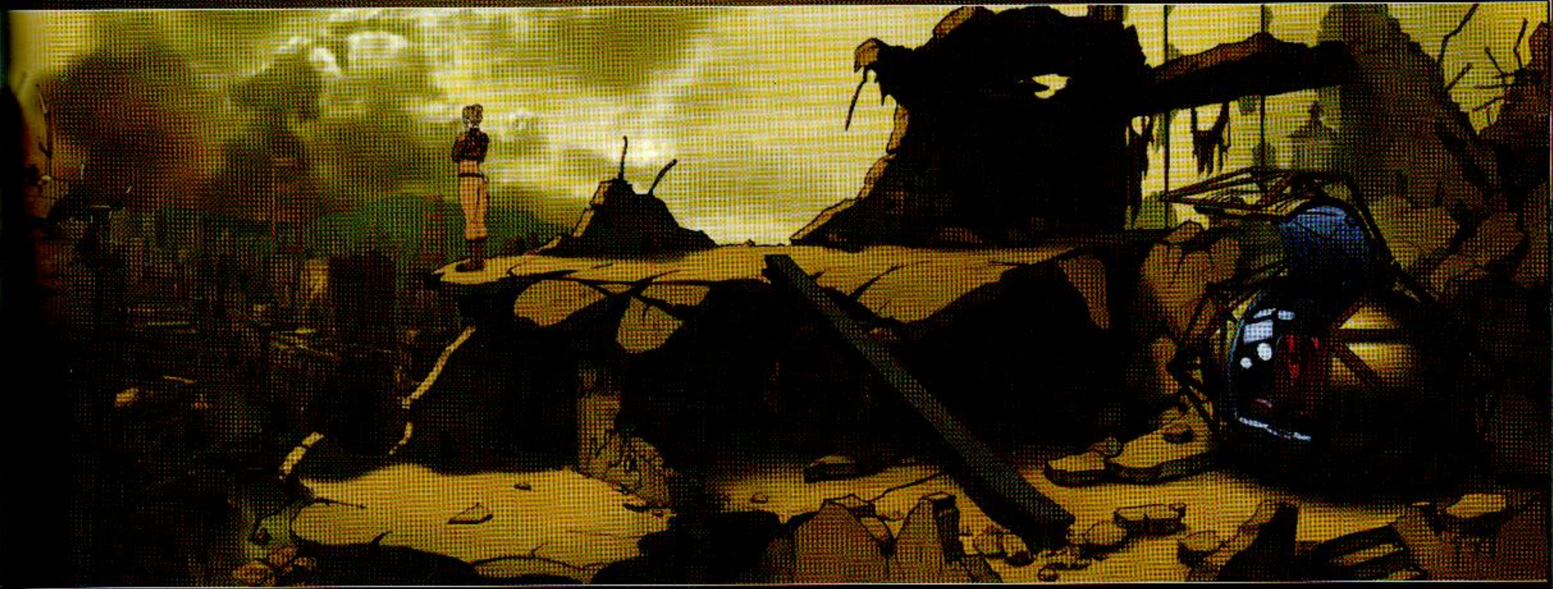


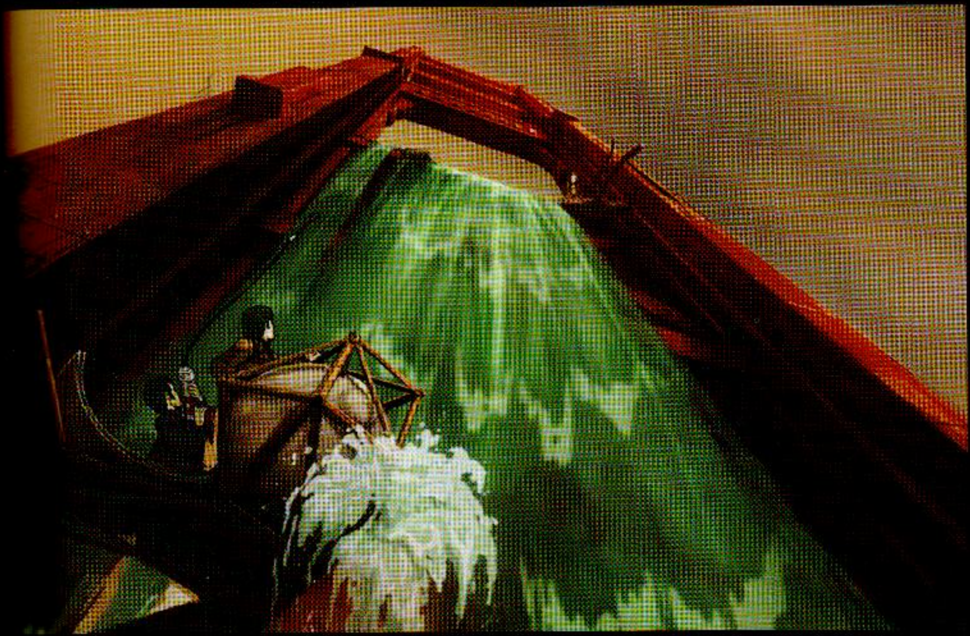


poți îmbăta pe paznic), ca în spatele primului perete să descoperi o ladă plină, tupilată după o foaie de cort ca să se păstreze rece (!!!); toate acestea fără nicio explicație aparentă, o linie de dialog, ceva ce ți-ar sugera măcar că producătorul a încercat să fie amuzant.

Tratamentul grafic e una dintre reușitele jocului, care se laudă cu circa 100 de decoruri diferite – un frison nostalgic răzbate din ruinele viitorului (aducând vag cu un iconoclast basm apocaliptic), în Norvegia avem parte de un aer ușor aseptic dat de funcționalitatea și minimalismul tipic nordice, jungla de la final e o reverență familiară (neaducând nimic nou, totuși) unui topos atât de îndrăgit în genul adventure (de la Monkey Island și Flight of the Amazon Queen până la mai recentul Runaway 2). E multă muncă, atenție la detaliu și dragoste în fiecare dintre aceste scenografii, iar asta le face uitată staticitatea. Cu foarte puține excepții, interpretarea vocală e sub-mediocră, dar acesta e deja un aspect cu care ne-am obișnuit în cazul producătorului german; altfel, fundalul orchestral e ireproșabil.

Trebuie să-mi răspund, se pare, întrebării din subtitlu. Iar înainte s-o fac, o să mă enervez o ultimă oară, amintindu-mi de sudorul care asculta cu atâta patimă de abandon jazz pe o platformă maritimă, de discuția







caldă cu o fostă colegă, plină de micile intimități pe care ți le dau trecerea timpului, de traiectoria patetică a lui Bent, care reîncepe să creadă ca un copil în propriul lui rol important în această lume, de una dintre cele mai memorabile replici din adventure-urile ultimilor ani ("Steam, not smoke!") și de multe alte asemenea momente care-l feresc pe ANB de bănuiala dezinteresului producătorului. Iar afuriseala mea de mai sus îmi pare acum mai repede izvorâtă din enervarea că acest Final Cut nu vine să revizuie mai multe dintre imperfecțiuni, să echilibreze jocul acolo unde scârțâie ca ritm și îngrijire. Chestiunile tehnice puteau fi expediate și printr-un patch (originalul mustea de crash-uri). E o tentativă eșuată de a șlefui ceea ce putea fi un diamant.

Dar nu e nici o piatră de moară atârnată de gâtul celor de la Daedelic, fiindcă noi știm că mai apoi a urmat Chains of Satinav, iar acesta dovedește o clară evoluție, un simț mai fin și mai elastic în asigurarea unui fluențe generalizate a avansării în poveste și a gameplay-ului. Prefer să văd A New Beginning ca prilejuind exact ce-i prevestește numele, o "luare de la capăt" pentru nemții îndrăgostiți de adventure-uri, un proiect ce poate le-a depășit prin anvergură competențele temporare, dar i-a îmbogățit totuși cumva. De data asta, sper că decisiv.

▶ **Radu Sorop**

VERDICT LEVEL

+
- momente bune de joc, final inspirat
- fundalurile 2D de top
- mare potențial...

–
- ...cam ratat
- momente de plictiseală pe alocuri
- incosecvențe narative și de gameplay

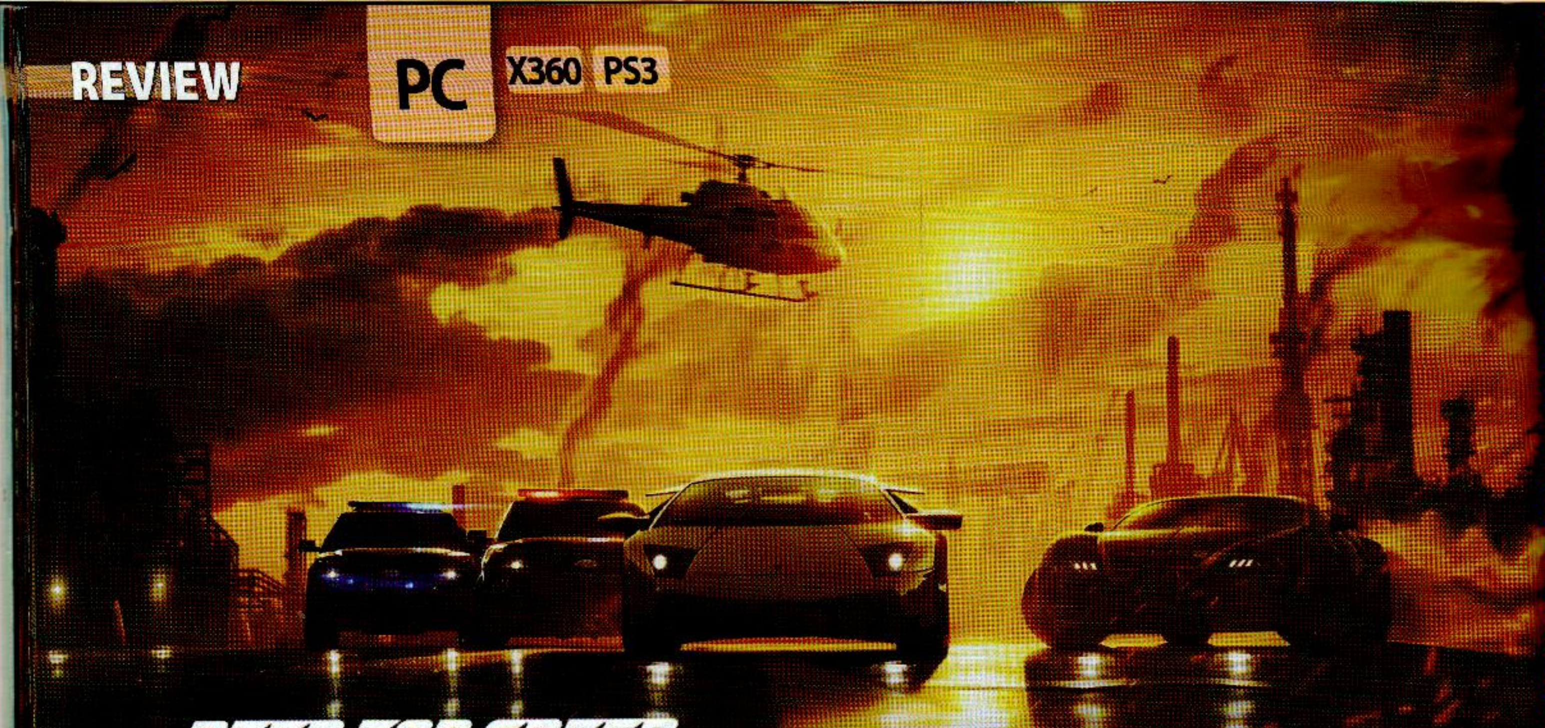
PE SCURT:
Din nefericire, ANB nu se adresează unei categorii de jucători interesați de abordarea în plin piept ideologic a unui subiect delicat și este absolut discutabil dacă nu-i va dezamăgi și pe cei ce caută simplul divertisment. Scăpările-i sunt evidente, pe alocuri deranjante, mai ales dacă n-ajungi la final. Îl recomand, totuși, iubitorilor de adventure, cu precizarea că trebuie parcurs integral pentru a ghici strălucirea de care, cu mai mult noroc și artă, ar fi avut parte.

7.6

Gen Adventure **Producător** Daedalic Entertainment **Distribuitor** Daedalic/Lace Mamba **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** anewbeginning-game.de

CERINȚE MINIME: **Procesor** 2 GHz **Memorie** 1,5 GB RAM **Video** placă video compatibilă OpenGL 2.0, 256 MB RAM

ALTERNATIVA RESONANCE
E recent, old-school și chiar dacă n-are un substrat ecologist la fel de asumat, tratează dezastrele la care poate conduce tehnologia nesupervizată de rațiune. Mai închegat și alert ca gameplay, fără "căderi de tensiune", tinde să-și împlinească în proporție mai mare propriu-și potențial, chiar dacă mai modest.



NEED FOR SPEED MOST WANTED

Bine ați revenit în Paradise

Încet, dar sigur, franciza Need for Speed și-a cam pierdut din identitate, NFS: The Run reușind să pună capac șirului de producții care a îmbinat cursele ilegale cu scenarii hollywoodiene din ce în ce mai slabe, ce începuse atât de bine cu Underground. Pe cât de scurtă a fost experiența din The Run, pe atât de subțire i-a fost și scenariul. Așa că, de ce să te mai obosești să repeți aceeași greșeală, dacă tot nu ești în stare de mai mult? Mai bine elimină orice urmă de fir narativ dintr-un reboot al unui joc care tocmai pe un astfel de model s-a bazat, doar că atunci a funcționat. Bună dimineața!

Dude, where's my car?

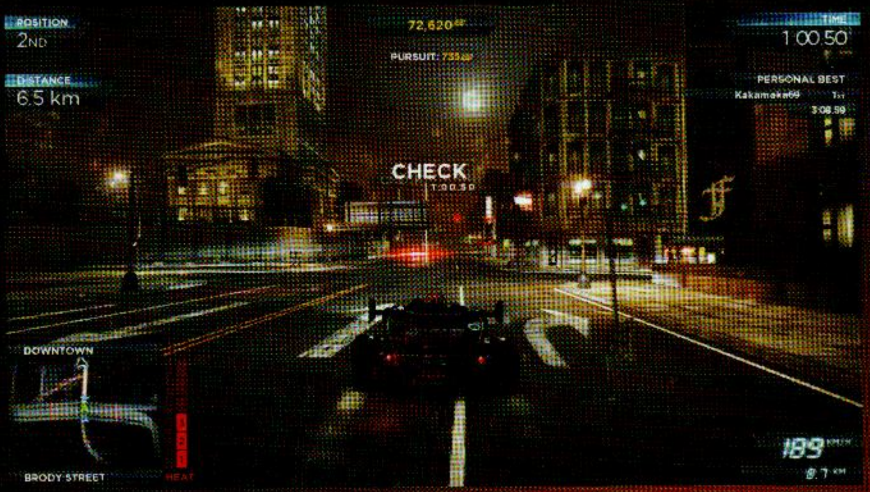
Când EA a pus mâna pe studioul Criterion și franciza Burnout, mulți s-au așteptat ca aceasta să fie masacrată. Dar, lucru surprinzător pentru un publisher conservator și fără prea multă imaginație, cum era atunci EA, aceasta a continuat să prospere, culminând cu cel mai bun joc de curse arcade „open world" lansat vreodată, Burnout: Paradise. După care, băieții de la EA s-au gândit că n-ar fi o idee prea rea să revigoreze, cu ajutorul meseriașilor de la Criterion Games, o franciză legendară care trăgea să moară. Știți care.

Primul joc al francizei realizat de către Criterion, un reboot al lui Hot Pursuit, s-a dovedit a fi unul dintre cele mai bune jocuri Need for Speed lansate vreodată, producătorii reușind să păstreze spiritul originalului intact, cu toate că elemente de gameplay împrumutate de la Burnout n-au fost puține.

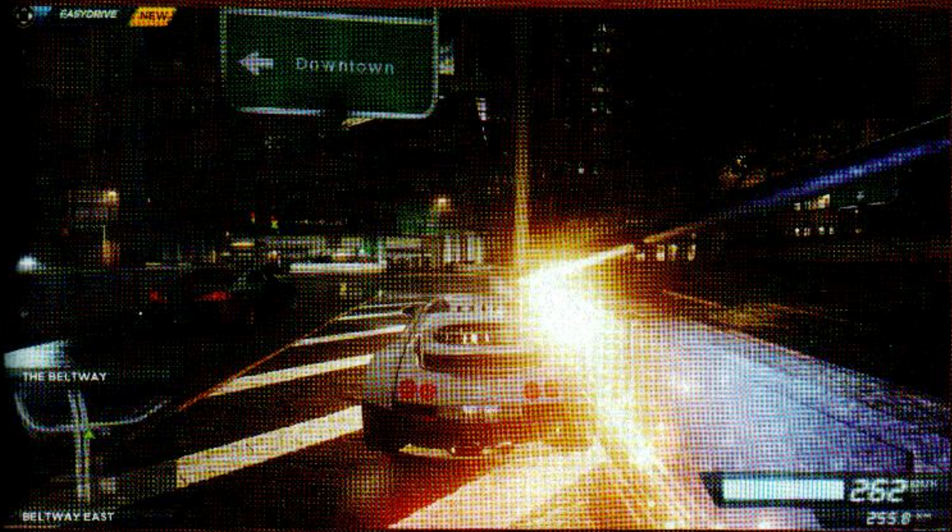
Iar pentru că a fost bine, Criterion a ajuns să se ocupe de reboot-ul unui alt clasic al francizei, și anume Most Wanted. Rezultatul, din păcate, lasă de dorit. Și nu ne-am dorit asta. În primul rând, chestiunea e că nu prea știi cum să-l iei, schema de control nefiind una prea intuitivă. Dacă folosești combinația tastatură+mouse, s-ar putea să mai ai nevoie de încă o mână, deoarece o bună parte dintre elementele jocului sunt controlate din blocul numeric al tastaturii (D-Pad). Dacă nu vreți dureri de cap, vă recomand un controller, însă chiar și așa, jocul tot nu curge cum trebuie.

În timpul curselor, acțiunea este atât de furioasă (nu că ar fi ceva rău în asta), încât abia dacă ai timp să arunci un ochi pe mini-hartă. Drept urmare, până să-ți dai seama cum arată curbele din față, te trezești că mașina după care abia te țineai a luat-o brusc pe o scurtătură, lăsându-te de căruță, atât de puțin evidente pot fi unele căi de acces. Așadar, va trebui să repeți cursa, până când vei învăța









pe de rost traseul, căci numai așa vei dobândi șanse reale de câștig.

O altă ciudățenie se arată atunci când descoperi o mașină nouă și constați că ți se cere să participi la exact aceleași curse, pe aceleași trasee pe care te-ai dat puțin mai devreme cu cea veche. Așadar, ni se administrează și o doză consistentă de repetitivitate.

Însă ciudățenia și, în același timp, slăbiciunea cea mai mare a noului Most Wanted este că bucăți imense din orașul prin care îți faci damblaua, Fairheaven, sunt în mod evident decupate din Paradise, ba chiar și din alte jocuri Need for Speed. Așadar, pregătește-te pentru o foarte ciudată senzație de deja-vu, dar căreia îi vei găsi ușor explicația dacă ai jucat și Burnout: Paradise. Puteau să-i zică Need for Speed: Paradise și nu aș fi avut nicio problemă sau, și mai corect, să-l lanseze sub formă de DLC și cu un preț pe măsură. Dar nu.





Texturile din zonele menționate mai devreme nu sunt, totuși, aceleași, iar pe lângă faptul că sunt diferite, ele profită din plin de pe urma noilor tehnologii în materie de shadere. Ceea ce sporește confuzia. În același timp, sunt mult mai încărcate, „mulțumită" nivelului mare de detaliu ce poate fi randat cu ajutorul noii versiuni a engine-ului Frosbite (vezi Battlefield 3), însă în loc ca acestea să facă jocul mai realist, așa cum te-ai fi așteptat, rezultatul este groaznic. De foarte multe ori, și mai ales când te apropii de un punct de cotitură cu peste 200 Km/h, se prea poate să nu poți distinge între o scurtătură și un perete sau obstacol.

Și nu am înțeles prezența bălților de pe străzi, în condițiile în care în joc, surpriză, nu plouă deloc! Doar ca să-mi reflecte un mediu înconjurător și așa prea încărcat? Iar dacă mă gândesc mai bine, același asfalt plin de bălți l-am văzut și pe traseele cu ploaie din Hot Pursuit - tot de la Criterion, pe același engine Frostbite. În fine...

A cincea roată

Modul în care se lasă manevrați bolizii, și nu neapărat la viteze amețitoare, pare să complice și mai mult problemele, în sensul că orice ai face, uneori pot părea lipsiți de orice control - este singurul joc în care bolidul pe care îl conduci pare să capete propria lui conștiință la vederea altor mașini în trafic și trage în mod inexplicabil înspre ele, în ceea ce seamănă cu o încercare disperată de a se face zob, să-și curme singur suferința. Prin urmare, în loc să pară mai incitantă, cursa devine dintr-o dată deosebit de frustrantă.

Totuși, deși confuzia și frustrarea sunt senzațiile predominante în noul Most Wanted, asta nu înseamnă că jocul nu are și părțile lui bune. Plimbările aiurea prin oraș pot fi relaxante și chiar amuzante, chiar dacă din motive cu totul aberante, cum ar fi ciocnirile frecvente dintre două mașini de poliție conduse de măcelari pe prafuri. Iar ca să nu ne confirme impresia că s-ar baza pe componenta sa multiplayer, la cât de fără cap și coadă este experiența solo, Most Wanted cel Nou reușește să dea și aici cu bâta-n baltă. Ca un făcut, nu ești plasat direct la linia de start după ce ai găsit o sesiune de joc, ci trebuie să conduci până la ea.



Apoi, cursa nu începe până nu ajunge toată lumea (și mereu există câte un berbec care se pierde sau o ia razna), iar în clipa în care se dă startul, te poți trezi orientat în direcția greșită sau făcut pateu între alte mașini, ce se comportă ca niște titireze. Lista ar putea continua, dar nu aș face altceva decât să irosesc și mai multă hârtie.

Nu

În concluzie, noul Need for Speed: Most Wanted nu are nicio legătură cu originalul, cu excepția echipajelor de poliție aduse să-ți pună bețe-n roate. De fapt, ultima iterație împrumută atât de multe din Burnout: Paradise, încât noul Most Wanted ar putea fi asociat în mod natural cu seria care a consacrat studioul Criterion. Putea la fel de bine să se numească Burnout: Most Wanted, Need for Speed: Paradise sau, și mai bine, Burnout: Fairheaven City, însă costumele de la EA au decis să elimine din titlu orice referire la seria Burnout, deși Most Wanted se încadrează perfect în ea. Să însemne asta că seria Burnout pur și simplu și-a schimbat numele, iar seria Need for Speed, asa cum o știm, a murit? Dacă da, putem spune că mai marii de la EA au mai omorât ceva. ▶ **KiMO**

CLASS OF 2005

Originalul Need for Speed: Most Wanted a fost ultimul din serie în care povestea a contat, iar eroii, interpretați de actori în carne și oase, chiar au avut ceva de zis. Plin de clișee, dar cu gagici și un sistem de upgrade al componentelor aproape delicios. Ce mai, un veritabil The Fast and the Furious interactiv. Fanii care au așteptat un reboot pe bune al originalului își pot pune liniștiți pofta-n cui. EA nu pare că va mai oferi o experiență asemănătoare vreodată.



VERDICT LEVEL

- ▶ frumușel
- ▶ bolizi pe alese și culese
- ▶ câteva cascadorii amuzante

- ▶ sec, frustrant și neinspirat
- ▶ engine prost optimizat pentru PC
- ▶ sistem de upgrade simplist

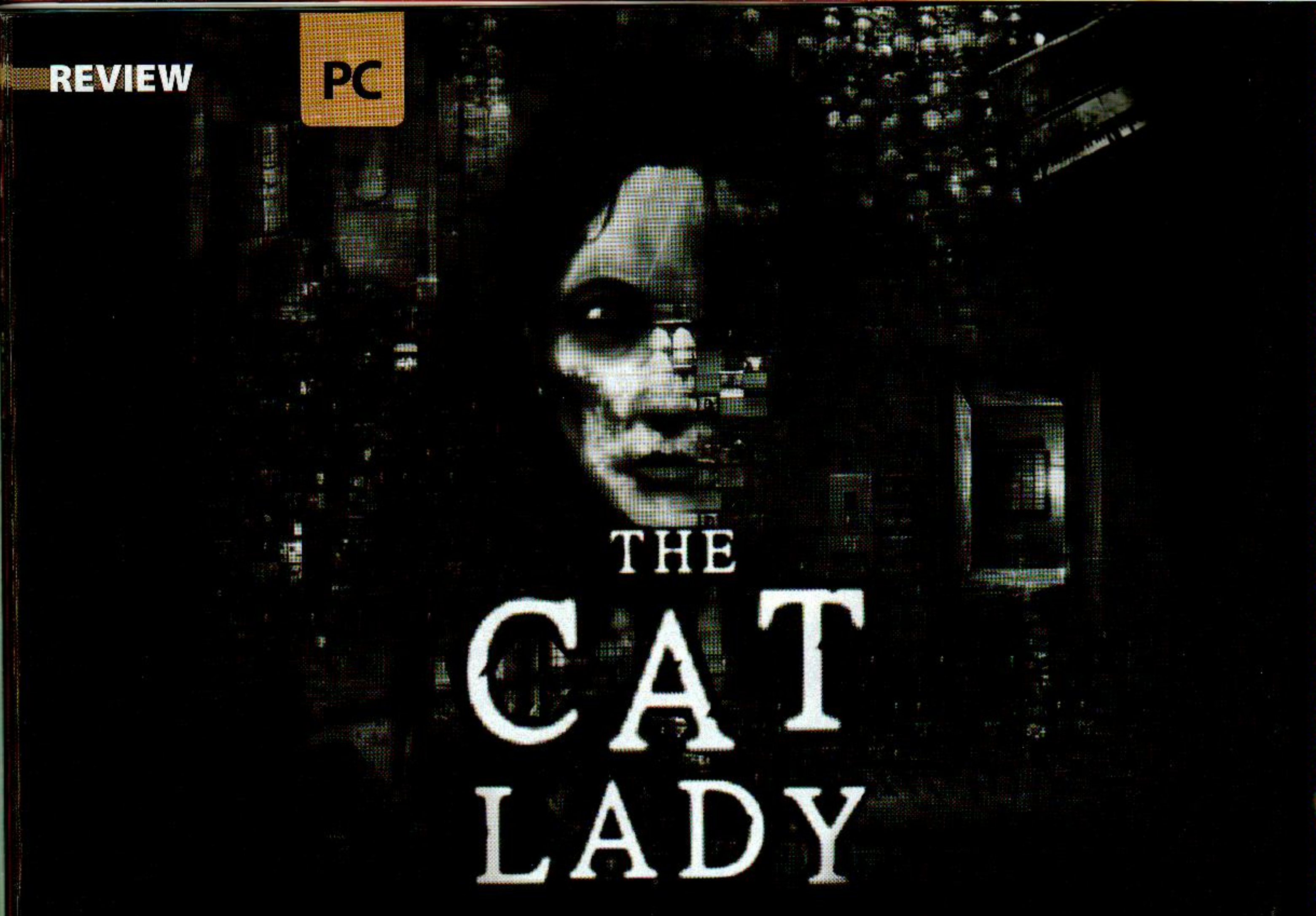
PE SCURT: Noul Most Wanted nu are nicio legătură cu franciza Need for Speed. Mai mult, nu are nimic în comun cu vechiul Most Wanted.

6.3

Gen Arcade auto **Producător** Criterion **Distribuitor** EA **Ofertant** Origin.com **On-line** needforspeed.com/most-wanted

CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 4 GB RAM **Video** GeForce 8800 GT / Radeon 3870

ALTERNATIVA MOST WANTED (2005)
Dacă nu ați jucat Burnout: Paradise, vi-l recomand cu căldură, fie și pentru cultura voastră generală. Iar dacă vreți să simțiți emoția curselor ilegale, luați la mână Most Wanted, originalul.



THE CAT LADY

Providențiala depresie a începutului de an

În a doua parte a anilor '90, luau un deosebit avânt titlurile ce abordau teme întunecate, curtau psihologicul, nu se dădeau în lături de la a prezenta morbidul sau patologicul: era un fel de exuberanță sălbatică (aș fi spus expresionistă sau naturalistă, dar mi-e teamă că ne-am complica teoretic inutil) în această forțare a barierelor noului mediu de expresie înspre zonele marginale ale conștiinței și existenței. Moartea, nebunia, urâtul, vulgarul, grotescul, scabrosul – elemente care sunt de obicei plasate în afara limitei acceptabilității discursului "civilizat", de bun gust, figurau proeminent în multe creații ale epocii, uneori chiar ca punct focal sau rațiune primă a respectivului joc. The Dark Eye, Fantasmagoria, Shivers, Bad Mojo, I Have No Mouth and I Must Scream, Sanitarium sunt printre primele exemple care-mi vin în minte. Faptul că toate aparțin genului adventure nu e o simplă coincidență, ci o dovadă că non-conformismul era una dintre valorile centrale ale acestuia.



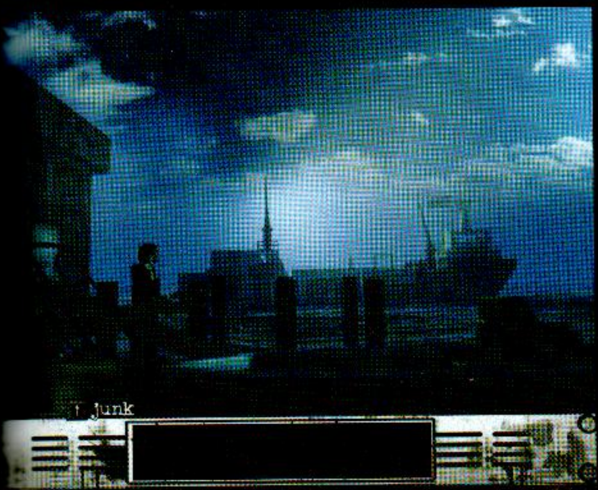
Rasa pierdută

Dacă acest sub-gen e un fenomen cultural de sine stătător, a cărui analiză ar merita spațiul și atenția unui articol mai întins și mai elaborat, mă limitez aici doar a mai adăuga că adresantul lui era un segment de public aparte, "matur", nu neapărat ca vârstă, ci ca nivel de educație, preocupări și orizont de așteptare. Nu trebuie să mai adaug că această nișă pare a se fi evaporat sau a se fi mistuit într-o asemenea minoritate încât cererea pe care o impune pieței să fie insignifiantă. Temele amintite mai sus n-au dispărut, dar au fost corespunzător procesate și amabalate, încât să nu alieneze sectorul cumpărătorilor juvenili; reprezentările au încetat să mai fie puternice, să mai aibă acea expresivitate crudă, nu mai răscolesc, înfierbântă sau îngrețoșează. Nu, ele s-au cumințit, au fost domesticite.

The Cat Lady împrăștie acest miros, demult uitat, de carne vie, ba chiar una mai vie poate, fiindcă s-a sustras unui anumit estetism pe care jocurile nouăzeciste i cultivau (în afara primului capitol), mizând pe o autenticitate mai frustă, mai directă. Altfel, își propune aceeași îndepărtare radicală de temele facile – e un joc ce-și forțează stigmatele asupra jucătorului. Reacțiile nu pot fi anticipate, va provoca aversiune (poate chiar bio-

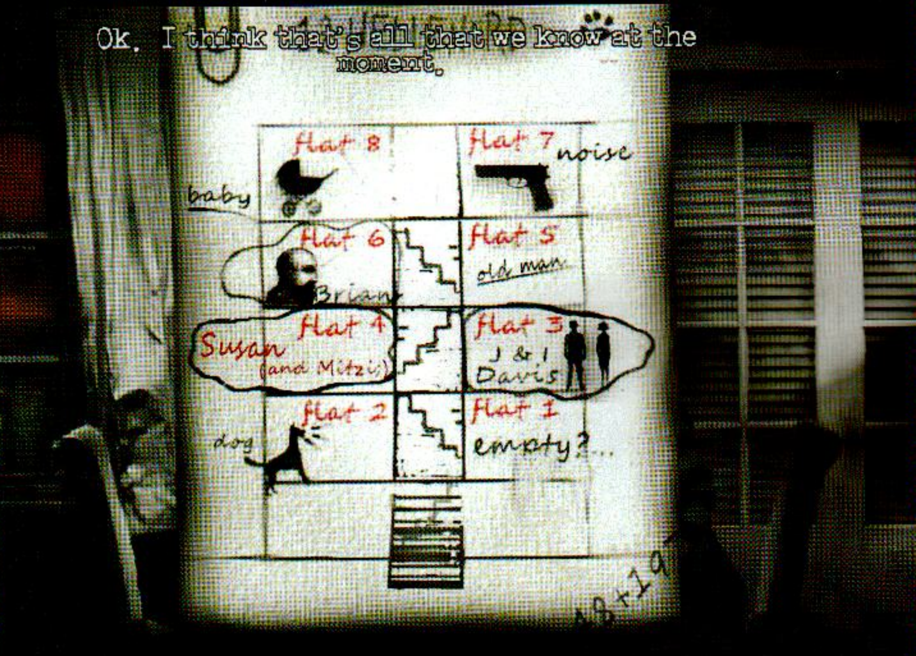






logică), va nelinişti obscur, va alimenta siropos drame infantile sau va linişti temporar mări întunecate. Dar, ceea ce nu i se va putea nega este operaţia de curaj şi creaţie analogă cu un gest (re)fondator, un manifest al îndrăznelii scormonitoare de a (re)lua un drum ce părea abandonat, de negăsit.

Nu este singurul pas în această direcţie (să ne amintim doar de The Void), dar insist asupra naturii sale excepţionale, tocmai pentru a contracara indiferenţa sau stupoarea uşor dezgustată cu care sunt tratate aceste "far cries" pe scenele principale ale criticii de gaming. The Cat Lady trebuie perceput ca un joc în toată regula, şi nu ca un experiment de relevanţă personală sau proiect de mici proporţii. Chiar dacă provine din pepiniera independenţilor, are o durată satisfăcătoare (mi-a luat cam 8 ore parcurgerea completă într-un ritm contemplativ, singurul potrivit, de altfel), are interpretări vocale (culmea, şi bune) pentru întreaga suită de personaje, o zestre frumuşică de linii de dialog şi o poveste cu sarcină cathartică pozitivă.

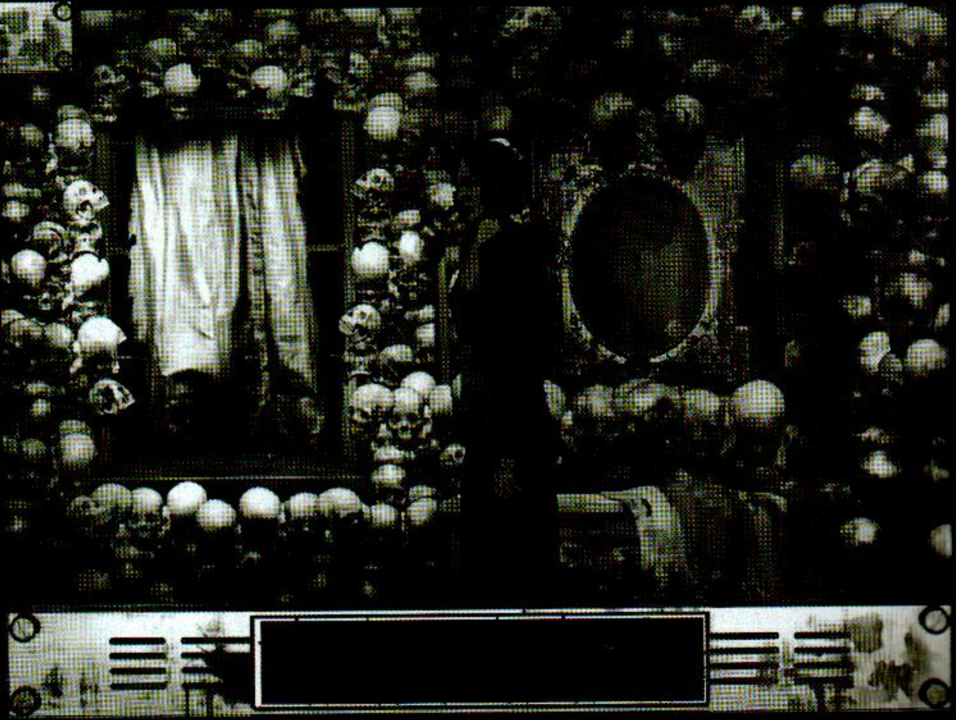


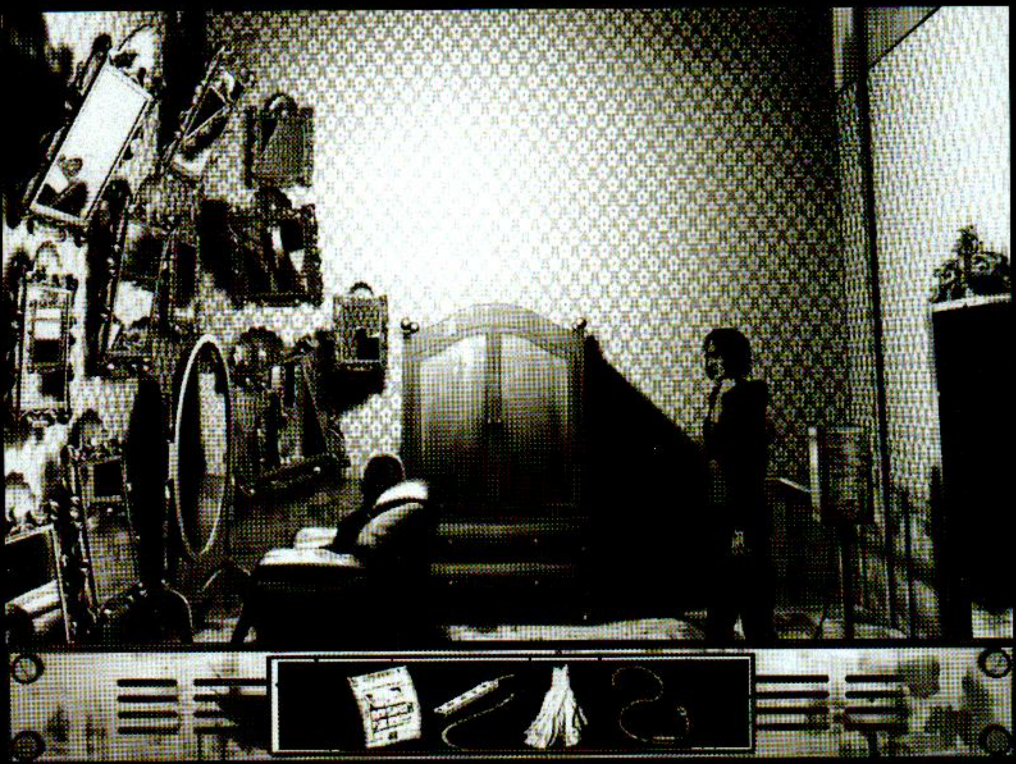
Structură şi surpriză

Premizele narative: Susan Ashworth, circa 30 de ani, se sinucide, chinuită de o depresie îndărătnică, înghiţind somnifere cu nemiluita. Gestul ei vine după ani întregi de auto-impusă izolare aproape eremitică, în care le acceptă drept companioane numai pe pisicile vagaboande ale cartierului, chemate ca la un semn liturgic de sunetele stridente şi melancolice ale pianului lui Susan; atitudine de abandon social care-i reflectă mizeria sufletească, prompt urmată şi posibil înteţită de repulsia vecinilor, singurele persoane cu care aparent mai întreţine un contact social accidental. Între moarte şi uitare, Susan colindă spaţiul absurd şi coşmaresc al unui paradox materializat; întâlneşte o bătrână cu identitate incertă (Moartea, Diavolul, Soarta?), care o expediază înapoi în viaţă, în pofida lamentaţiilor şi rugăminţilor ei de a se pierde pur şi simplu în neant; evident, îi face acest hatâr (după ea, corvoadă) sub obligaţia parcurgerii unor episoade, a "rezolvării" lor, care ar urma să o "rezolve", într-un fel sau altul, şi pe Susan.

Primul capitol al jocului (7 în total) se desfăşoară exclusiv în acest spaţiu liminal, populat de viziuni şi fenomene neintegrabile unui plan comprehensibil; pletora de simboluri amestecate, aerul de preţiozitate artistică şi intelectuală, tuşele kitsch şi spiritualitatea abjectă şi diluată a acestui preludiu ar putea speria doritorii. Eu însumi am ridicat din sprâncene iniţial, sub imperiul suspiciunii unui joc greoi şi îmbâcsit, ce urma să sucombe în căutarea disperată a unei substanţe ce nu-i aparţinea funciar. Adevărul este că, în ansamblul întregului, această secvenţă stranie este perfect explicabilă prin asediul narcotic la care este supus creierul lui Susan şi imediat contra-balansată de porţiuni de joc în lumea normală. Una dintre ele reproduce genial un traseu casnic, ale cărui sarcini ultra-cunoscute au menirea de a-l linişti mental pe personaj, dar şi de a-l asigura pe jucător de existenţa unui liman al gameplay-ului clasic.

Recrudescenţele planului de dincolo, orice ar însemna acest dincolo, sunt raţionalizate în celelalte capi-





tole (seamănă cu momentele halucinatorii din Max Payne), evitându-se saţietatea de necunoscut şi ambiguitate, care nu dispar, dar a căror pulsiune activează din subtext. De altfel, The Cat Lady e un exemplu excelent de construcţie ingenioasă a firului narativ şi de variere a stilului de joc în funcţie de cum percepe jucătorul această construcţie şi scopul ei final. După ce s-a făcut trecerea dinspre viziune înspre cotidian, ai impresia că te vei înscrie într-o parcurgere bine delimitată a "sarcinilor" ce trebuie bifate (în genul IHNM[...]Scream), dar jocul va căpăta curând veritabile accente de thriller horror, virând ulterior spre un clasic "whodunit".

Încerc să fiu concis: ţi se înşală permanent aşteptările pe care ţi le faci despre structura şi scopul jocului; fiecare capitol e individualizat prin elemente distincte, porţiuni de joc inedite, artificii narative, momente-surpriză, memorabile; introducerea din ce în ce mai multor personaje se face treptat şi natural; lămurirea dramei din trecutul lui Susan este punctual înlocuită cu o altă sursă de mister, păstrând o miză adiţională pe lângă analiza psihologică pură. În ciuda reţinerilor mele iniţiale, construcţia narativă e divers alcătuită, elastică, dar de substanţă, împăcând sprinţar genuri diferite şi lipindu-te de monitor, în pofida atmosferei bolnăvicios de sumbre.

O decantare la prima mână

The Cat Lady este, rezumând, o meditaţie asupra morţii în multiplele ei manifestări: auto-indusă (sinuciderea), provocată de un agent exterior (crima) sau, pur şi simplu, incidentală (cancerul). Reflecţia e evident grefată pe sensibilitatea feminină (majoritatea covârşitoare a victimelor sunt de sex feminin, iar interacţiunile cu bărbaţii se termină de cele mai multe ori nefast), dar tonul nu se nuanţează într-o mărturisire de credinţă feministă, ci evoluează pe linia impersonalităţii suferinţei, ca numitor comun al întregii omeniri. În fapt, jocul se concentrează asupra unor destine precise, dar tratează cu multă subtilitate alternarea planurilor individual/general, reuşind să-ţi inducă discret senzaţia că vorbeşte despre Om, exemplificându-ţi prin Individ.

Vorbeam despre suferinţă – e apreciabilă tratarea ei la modul extrem de concret, fără o valorizare simbolică şi fără pretenţia că ea conduce către un adevăr suprem, înălţător, o certitudine de nezdruncinat. Suferinţa îndelungată, prelungită, pe măsura infinitului, e dezumanizantă şi atât. E drept că bombardamentul de situaţii tragice, eşecuri şi disperare poate părea excesiv de lugubru la început, de maliţios pesimism în privinţa condiţiei umane generale. Dar jocul vrea să te provoace să priveşti în faţă ceea ce, distrat sau dezgustat, împingi în afara conului vizual al vieţii-mergând-înainte. Odată cu intrarea în scenă a unei partenere de suferinţă şi mistere pentru Susan, solidaritatea, prietenia, apropierea îşi fac treptat loc, aducerea-aminte înlocuieşte sterila reprimare, existenţa redevine socială, voinţa se reaprinde umană. Accentele monstruoase convulsive din The Cat Lady nu sunt altceva decât simptomele depăşirii unei traume.

Mai trebuie să remarc abilitatea dezvoltatorului de a evita drama socială; nu, trăirile rămân în sfera privată, emoţiile şi dramele se trăiesc nu conceptual sau gregar, ci în universul interior. Lipsesc, de asemenea, compătimirea plângăreaţă sau sperietura ieftină, inutilă. Se poate face o analiză mai amănunţită a simbolurilor (de extracţie mitologică şi folclorală diversă), se pot discerne linii de interpretare multiple, toată povestea are în spate o reţea febrilă de sensuri; în acelaşi timp, suprafaţa, pojghiţa, acea "what you see is what you get" e vie, tangibilă, consistentă, suficientă.

Joaca din spatele dramei

Pentru dezvoltare s-au folosit motorul şi pachetul de instrumente AGS, utilizate, printre altele, pentru Gemini Rue sau remake-urile VGA ale King's Quest 1+2. Există doar două trase fixe de deplasare (stânga-dreapta şi faţă-spate), personajul defilând prin faţa decorurilor (care nu au adâncime, exact ca într-un side-scroller) ca o umbră vie în faţa unor diapozitive. Interacţiunea cu lumea jocului se face strict prin tastatură, iar obiectele din inventar pot fi combinate doar cu mediul înconjurător, nu şi între ele. Din punctul ăsta de vedere, jocul este rudimentar, însă puzzle-urile (majoritatea rezolvărilor sunt imediat evidente) au un "ceva" plăcut în desfăşurarea şi









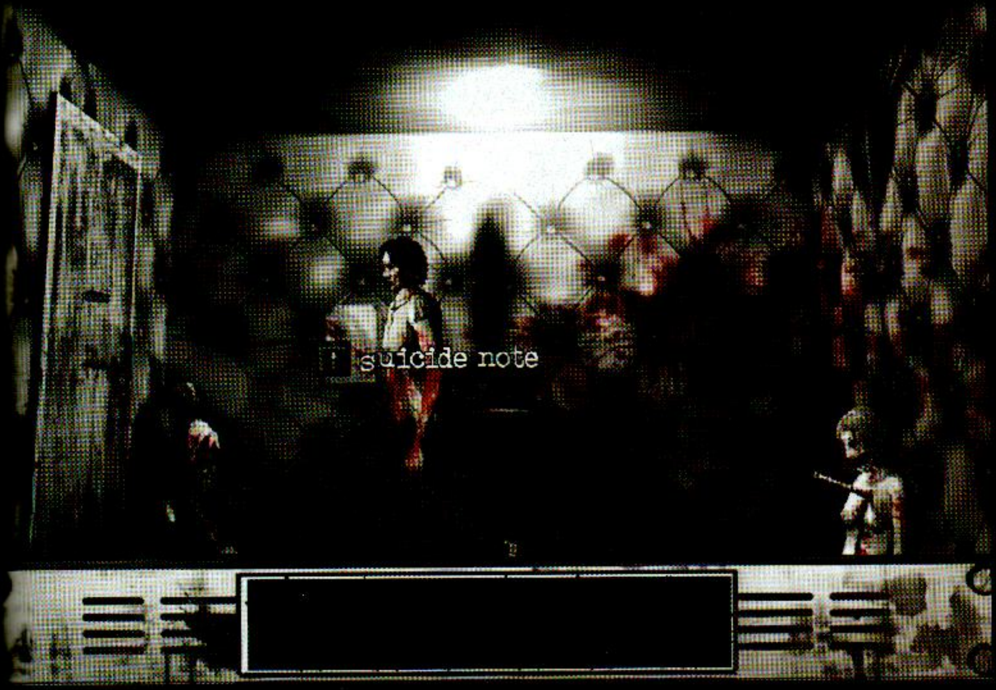
îndeplinirea lor. E foarte posibil să mă las influențat de părerea-mi generală pozitivă, însă mi se pare că simplitatea lor face gameplay-ul curat și natural. M-am pomenit izbind cu poftă în taste, deși subiectul e departe de-a permite distracția per se.

Există și un sistem de alegeri pentru unele dialoguri, care nu aduce schimbări decisive în cursul evenimentelor; pe de altă parte, îți oferă șansa limitată de a îți personaliza experiența, de a-i scrie lui Susan un dram de istorie așa cum vrei tu sau de a-i orienta toanele (colerică sau umilă). Nu vă așteptați la cine știe ce, însă aceste mici atenții pe care le primești sunt capabile de-a răsuna mai puternic decât de obicei într-o incintă atât de austeră. Avem finaluri multiple.

Textele sunt bine scrise, într-un limbaj simplu, colocvial, fără să cadă în plasa unei banalități generale, iar calea nemijlocită între emoție și expresie e întregită de interpretările vocale proaspete și sincere. Timbrul vocii lui Susan, în special, susține puternic creionarea unei atmosfere de neliniște, transmițând din spatele căldurii șoptite o inefabilă tristețe și cutremurare. Apropo de Susan – am ajuns spre final să întrevăd în profilul ei abrupt, zgrunțuros, urâțit de plâns, tocit întru nepăsare, o rană ce-și închide încet limbile de foc. Iar toată sensibilitatea si candoarea unei femei simple sunt admirabil descătușate într-o poveste în poveste din final, unde răspunsul violent, criminal e sublimat în palme morale, iar acestea devin basm. Susan Ashworth, la fel de banală și ștearsă ca orice suflet oarecare, se transformă în The Cat Lady.

Mă întrebați despre grafică și muzică, mișeilor? După cum vedeți, grafica nu este printre cele mai arătoase, însă stilul compozit în care obiectele, personajele și fundalul par să nu facă tot timpul parte din același film, intenționat naiv sau amatoricesc asamblate, contribuie la dezolarea generală, la disoluția provocată de o suferință exacerbată, care a ajuns la limitele suportabilității, devenind, deci, fără sens. Dacă destule cadre statice arată ok, personajele sunt, în schimb, urâțele. Fundalul sonor comun e-un calambur drăcesc ce recheamă vechi spaime, iar muzica antrenantă ce izbucnește în momentul în care Susan preia controlul asupra unei situații disperate are exact efectul de adrenalină scontat; n-am fost prea încântat de bucățile elegiace un pic prea pop, cântate și cu voce.

▶ **Radu Sorop**



VERDICT LEVEL

+
- poveste excelentă și incomodă, servită impecabil
- bogat în scene memorabile
- atmosferă apăsătoare unică
- voice-acting și soundtrack bune

–
- mecanica de gameplay simplistă

PE SCURT:
The Cat Lady e negru ca smoala și cu puține guri de aer proaspăt. Un joc care nu promite distracție, exact cum nici viața nu promite ca depresivii, drogomanii, sinucigașii, victimele răpirilor sau violurilor să nu existe. Întâlnirea cu ei nu e reconfortantă nici aici, nici acolo. Jucați-l! Unii dintre voi îl veți urî, alții nu. Dar cei ce-l vor termina nu vor avea motive să-și taie venele prea curând.

9

Gen Adventure **Producător** Harvester Games/Screen 7 **Distribuitor** Screen 7
Ofertant desota.com **ON-LINE** thecatlady.co.uk

CERINȚE MINIME:
Procesor Celeron **Memorie** 512 MB RAM **Video** placă video compat. DirectX 9

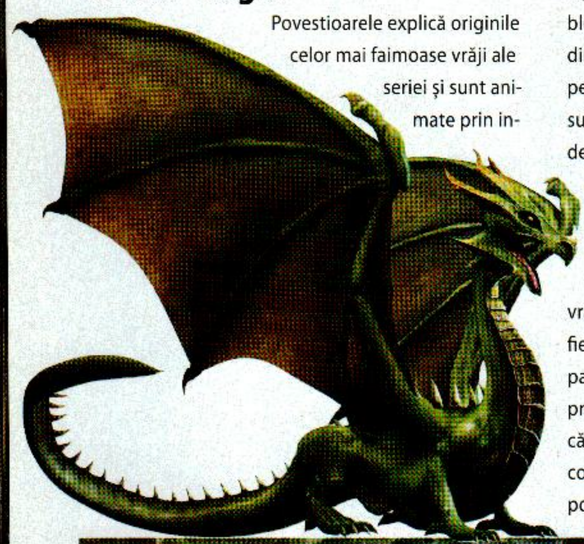
ALTERNATIVA I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
O altă incursiune, nu la fel de brutală, poate, în zone mai puțin plăcute ale psihicului și existenței umane.

BOOK OF SPELLS



Ei bine, n-aş fi zis că voi apuca şi eu să vrăjesc ceva vreodată, însă soarta a decis altceva. Nu precum şugubăţul Harry Potter, deşi nu mi-ar strica nici mie o nuia d-aia magică, dar undeva pe aproape, cu ajutorul realităţii augmentate şi al controller-ului Move pentru PS3. Book of Spells profită de ambele pentru a ne transpune într-o lume a magiei şi vrăjitoriei, de-a lungul câtorva povestioare noi din universul Harry Potter, scrise de JK Rowling. And I hate Harry Potter!

Kind of magic



Povestioarele explică originile celor mai faimoase vrăji ale seriei şi sunt animate prin intermediul unei cărţi în cel mai pur stil pop-up. Sunt extrem de distractive pentru cei mai mici dintre jucători (am dat în mintea lor ca să aflu), oferind chiar şi răsturnări de situaţie savuroase, pe care fanii înrăiţi ai lui Potter le vor gusta cu poftă. Păcat că fiecare episod nu durează mai mult de câteva minute, iar absenţa unei componente narative solide face ca pachetul să pară şi mai sărac în conţinut.

Cu Wonderbook-ul în faţă şi cu „bagheta" Move într-o mână, trebuie să parcurgi toţi paşii necesari obţinerii unei incantaţii corecte. Printr-o serie de tutoriale, eşti învăţat gestica necesară invocării fiecărei vrăji/blestem. În tot acest timp, cartea din faţa ta prinde efectiv viaţă pe micul ecran, camera video surprinzând scenete interpretate de personaje stranii ce răsar din paginile ei şi la care eşti invitat să participi.

Cartea este împărţită în cinci capitole, iar numărul de vrăji pe care le putem învăţa în fiecare este patru. Ele folosesc la parcurgerea cu succes a unei probe ce marchează finalul fiecărui capitol, după care eşti recompensat cu puncte pe care le poţi distribui casei alese.

Şi atât

Fanii înrăiţi ai lui Potter şi copiii mai mici vor găsi suficiente distracţii în Book of Spells, altfel foarte repetitiv ca gameplay. Nici prea joc, nici prea carte, Book of Spells este, de fapt, un manual de vrăji şi nici măcar nu încearcă să ascundă asta.

Marea găselniţă o reprezintă tehnologia incredibilă ce stă la baza realităţii augmentate, care funcţionează fără cusur prin intermediul „baghetei" Move, al camerei Eye şi Wonderbook-ului. Magie curată! ► KIMO





VERDICT LEVEL

+
- realitate augmentată ca la carte
- distracţie maximă pentru pici

−
- pachet „subţire"
- dedicat doar fanilor lui Harry Poter şi copiilor

PE SCURT:
Slab în materie de conţinut, însă vrăjeşte prin prisma realităţii augmentate care îi dă viaţă.

7.5

Gen Realitate augmentată **Producător** SCE London Studio **Distribuitor** SCE **Ofertant** Parteneri SCE în România **On-line** us.playstation.com/games-and-media/games/wonderbook-book-of-spells-ps3.html

ALTERNATIVA AR GAMES PENTRU NINTENDO 3DS
O colecţie de joculeţe şi unelte distractive ce funcţionează într-o manieră asemănătoare, dar la o scară mult mai mică.

Ăla cu gagica

Assassin's Creed III Liberation

Liberation este foarte diferit de fratele său mai mare pentru PC, Xbox 360 și PS3, în primul rând pentru că acțiunea se petrece în orașul colonial New Orleans, din Louisiana. În al doilea rând, pentru că în locul nativului american Connor, asasinul în compania căruia fandăm și spintecăm în AC III, Liberation ne-o propune pe Aveline, care luptă pentru a-și apăra căminul pe fundalul conflictului dintre spanioli și francezi.

În Liberation nu există nici Desmond Miles, jocul concentrându-se strict pe acțiunile Avelinei, ceea ce face ca firul narativ să fie, în teorie, mai ușor de urmărit în cazul pauzelor lungi și dese.



Pentru dame și nu numai

Tema principală orbitează în jurul sclaviei, de unde deduc că minoritățile persecutate, adică alea cărora li se refuză drepturi elementare, nicidecum cele care au mai multe decât poate duce până și majoritatea, s-ar putea identifica ușor cu lupta pentru dreptate a Avelinei, care nu numai că este femeie, ci și africană la origini (africană americană?). Avantajul ei este că provine dintr-o familie înstărită, a beneficiat de altă educație, iar de când a fost recrutată în Frăție, își permite.

New Orleans-ul din Liberation este un oraș bogat din punct de vedere cultural, un loc cum nu se poate mai potrivit pentru un joc din seria Assassin's Creed, dar în care sclavia se simte ca la ea acasă. Într-o lume pestriță, în care americanul nu este tocmai american, dar nici francezul tocmai francez, cei din urmă și spaniolii se pregătesc să pună de un conflict pe scară largă, ce ar putea duce chiar la dispariția New Orleans-ului de pe hartă.

Prin prisma calității, se poate spune că povestea din Liberation este comparabilă cu cea a fratelui său mai mare, iar asta în ciuda faptului că timpul de joc este considerabil mai scurt.





Apasă

Gameplay-ul este aproape identic cu cel din AC III, adaptarea pentru Vita a engine-ul Anvil 2.0 reușind să impresioneze plăcut cu decoruri variate și detaliate. Din marele oraș nu lipsesc nici mlaștinile pentru care este atât de renumit, pline de aligatori ce abia așteaptă să te pape în timp ce le străbați din creangă-n creangă.

Pe Aveline o putem admira și în alte ipostaze, diferite de cea de asasin și în care deplasarea este limitată la nivelul solului. În funcție de misiune, poate poza într-o veritabilă doamnă, al cărei șarm poate vrăji gărzi, sau într-o sclavă, caz în care umblă îmbrăcată în zdrențe și este tratată ca atare – lumea de pe stradă o jignește, o îmbrâncește, iar gărzile se uită chiorâș la ea. Însă din această ipostază se poate deplasa mai ușor prin mulțime, iar la nevoie poate lua lăzi în brațe, încercând să arate și mai mult ca un sclav, cărându-le.

Dar până și armele ei preferate sunt diferite față de cele cu care împarte dreptate Connor, Aveline folosind cel mai adesea o țevușcă, prin care poate sufla săgeți otrăvite de la distanță.

Marele bai este că multe dintre comenzile pe care încerci să le dai jocului nu funcționează cum trebuie sau deloc, ele ținând atât de orientarea camerei, cât și de acțiuni specifice mecanicii de joc.

Însă partea cu adevărat dezamăgitoare din Liberation este multiplayer-ul, căruia nu i-aș fi simțit de-loc lipsa. Pe scurt, se dă o hartă și o poziție pe care un grup de asasini trebuie să o apere. Întreaga acțiune din multi se desfășoară pe această hartă, iar majoritatea covârșitoare a jucătorilor preferă să joace ca asasini. Așadar, victoria este ca și garantată, dacă nu cumva te blochezi într-un boschet de pe hartă.

Liberate me

N-o fi el atât de vast precum AC III, însă Liberation ne face cunoștință cu un erou original și un mediu de joc detaliat, bogat în conținut. Acțiunea, la rândul ei, este diversă, iar dacă n-ar fi existat problemele de control și o componentă online banală, jocul ar fi putut face furori.

Cu toate acestea, este o adiție mai mult decât interesantă universului creat de Ubisoft. ► **KiMO**

VERDICT LEVEL

+
- mediu de joc vast și detaliat
- erou original și versatil

−
- control frustrant pe alocuri
- multiplayer banal
- bug-uri

PE SCURT:
Liberation nu îmbunătățește formula, însă ne face cunoștință cu o perspectivă nouă, de neratat dacă aveți posibilitatea s-o încercați.

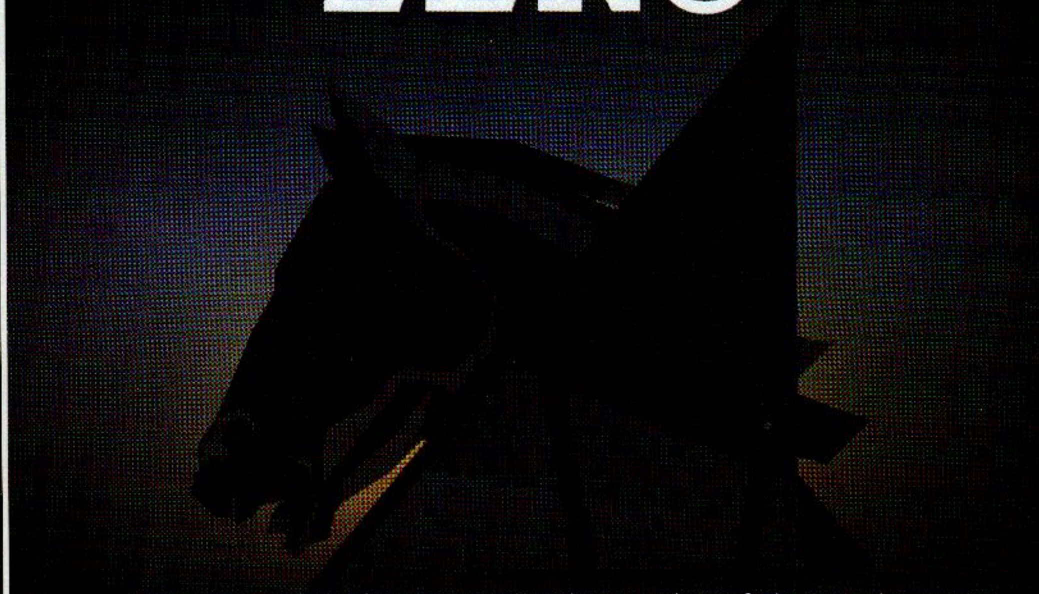
7.5

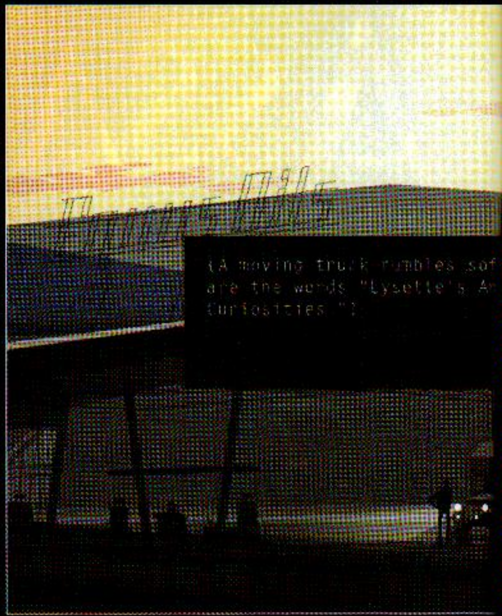
Gen Action-adventure **Producător** Ubisoft Sofia **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant Gameshop.ro **On-line** assassinscreed.ubi.com/en-us

ALTERNATIVA UNCHARTED: GOLDEN ABYSS
O bijuterie tehnologică în materie de gaming portabil, Golden Abyss impresionează nu numai din punct de vedere vizual, dar și al gameplay-ului, ce profită din plin de pe urma schemei de control intuitive.

GEN ADVENTURE **PRODUCĂTOR** CARDBOARD COMPUTER **DISTRIBUITOR** CARDBOARD COMPUTER **ON-LINE** KENTUCKYROUTEZERO.COM **PLATFORME** PC

KENTUCKY ROUTE ZERO





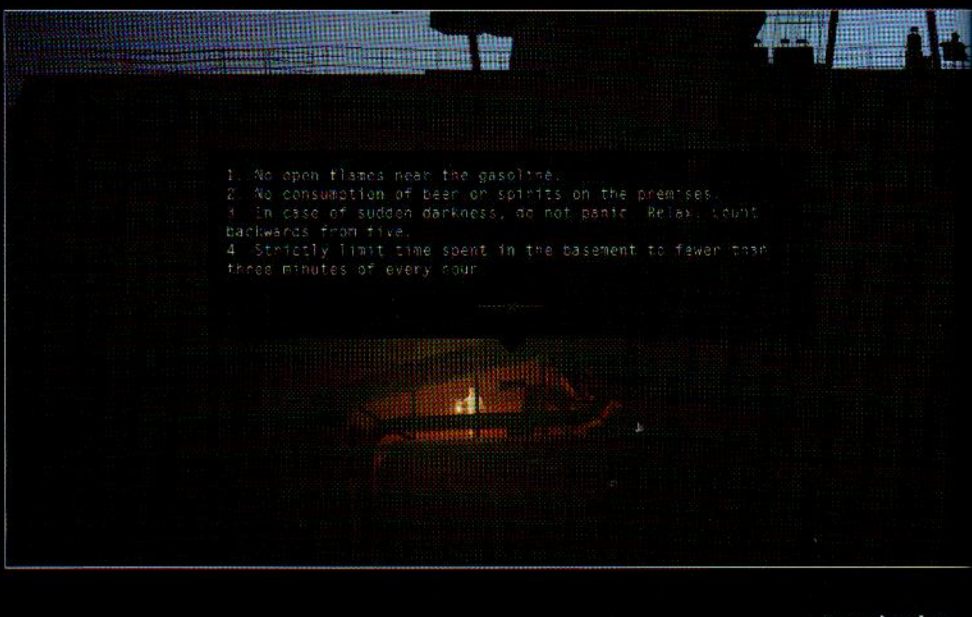
Următorul text este rezultatul unor interpretări și concluzii personale. Dată fiind natura jocului – criptică și simbolistă –, nu pot garanta perspectiva mea asupra evenimentelor din Kentucky Route Zero ca fiind singura corectă. Așadar, citiți și asimilați fiecare idee cu o notă de reticență. Articolul de față nu este un postulat.

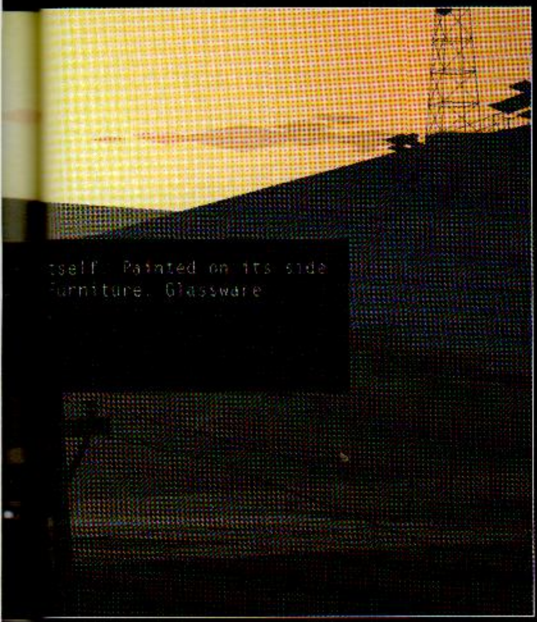
Bluegrass Americana

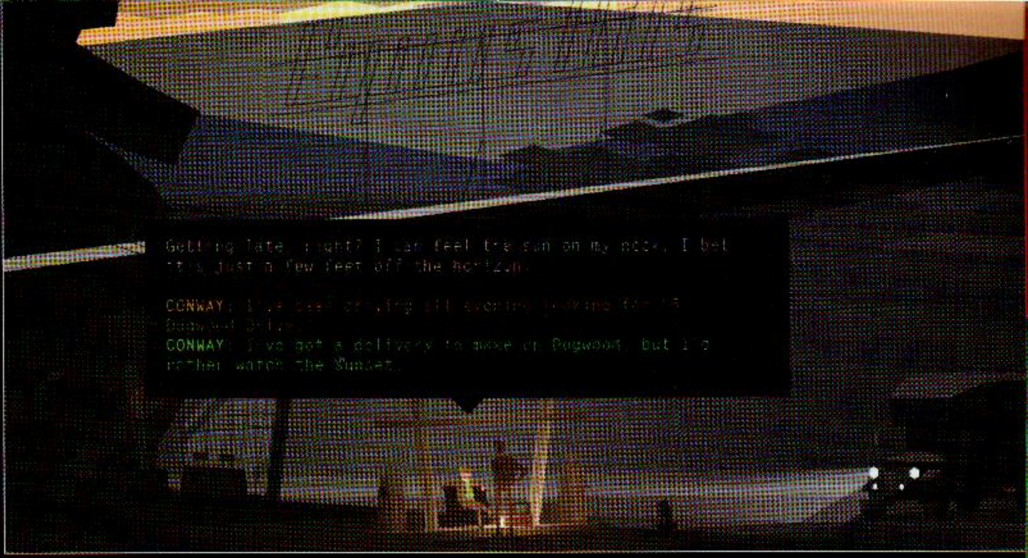
Americana (cu totul altceva decât arta americană per se) nu se bucură de un succes fenomenal în rândurile colecționarilor din bătrâna noastră Europă. Mai degrabă, tot americanii sunt cei pasionați de memorabilia culturii "de rădăcină" folk. Probabil e destul de dificil să pui mâna pe o lucrare de-a lui Jane Wooster Scott ori pe o bâtă semnată Babe Ruth. Singurele chestii la îndemână pe aici sunt plăcinta cu mere sau cea cu dovleac și genurile de muzică tradiționale poporului american. Deși europenii continuă să respingă arta colonială, situația ne afectează doar pe noi, căci închistarea americană nu întârzie să apară, lăsând să transpire doar acele produse culturale îndoielnice, dar aducătoare de profit (vezi cazul muzicii comerciale). Adevăratele valori se găsesc îngropate în substraturile unor creații artistice ermetice, dificil de asimilat în lipsa unui context social similar. Nu știu câți dintre noi ar pune jos bani grei în schimbul unor lucrări de Charles Wysocki, William Phillips sau Ben Steele. Dacă ne referim la muzică, atunci aș aduce aminte de genul bluegrass, păstrat cu grijă în sânul comunităților rurale din zona Apalașilor (și de Bill Monroe, God rest his restless soul). Or, Kentucky Route Zero este genul de producție indie pur-sânge, ce reușește să transpună fără efort o bucățică de artă americană în mediul virtual gameristic, acoperind totul cu un voal de mister și lăsând revelația supremă la latitudinea jucătorului. KRZ este o revenire originală la rădăcinile unui gen aflat pe moarte, folosindu-se numai de reprezentarea minimalistă a unui univers rupt de realitate, izolat de granițele unor acțiuni cotidiene banale, transformate în gesturi simbolice cu valoare magică – fără să piardă pentru o clipă contactul cu realismul unor trăiri umane intense. De producția jocului s-au ocupat cei de la Cardboard Computer, mai exact Jake Elliot și Tamas Kemenczy, dovedind încă o dată că, pentru a da naștere unei opere artistice ludice, nu trebuie nimeni să-și vândă sufletul Satanei Comerciale. Jocurile bune se întâmplă pur și simplu. La bază, KRZ este un bluegrass adventure point-and-click, cu un gameplay inspirat din titluri precum Monkey Island sau Walking Dead. Oricum, inspirația se oprește la mecanica simplă de interacțiune cu mediul înconjurător, deoarece Route Zero pune foarte puțin accent pe rezolvarea de puzzle-uri. Abordarea călătoriei în adâncurile fantasmelor este una de factură "dear-estheriană", accentuând importanța parcugerii limbo-ului în sine. Am spus cumva Limbo?

Kentucky Limbo

Deși nu sunt evidente de la bun început, între Kentucky Route Zero și Limbo există anumite asemănări, cu ramificații în gameplay. Ambele jocuri ezită în stabilirea unei origini clare pentru personajul principal, oferind și mai puține informații despre spațiul unde se desfășoară acțiunea. Sigur, în KRZ locația este evidentă, dar vorbim oare despre un Kentucky real? La naiba, nu







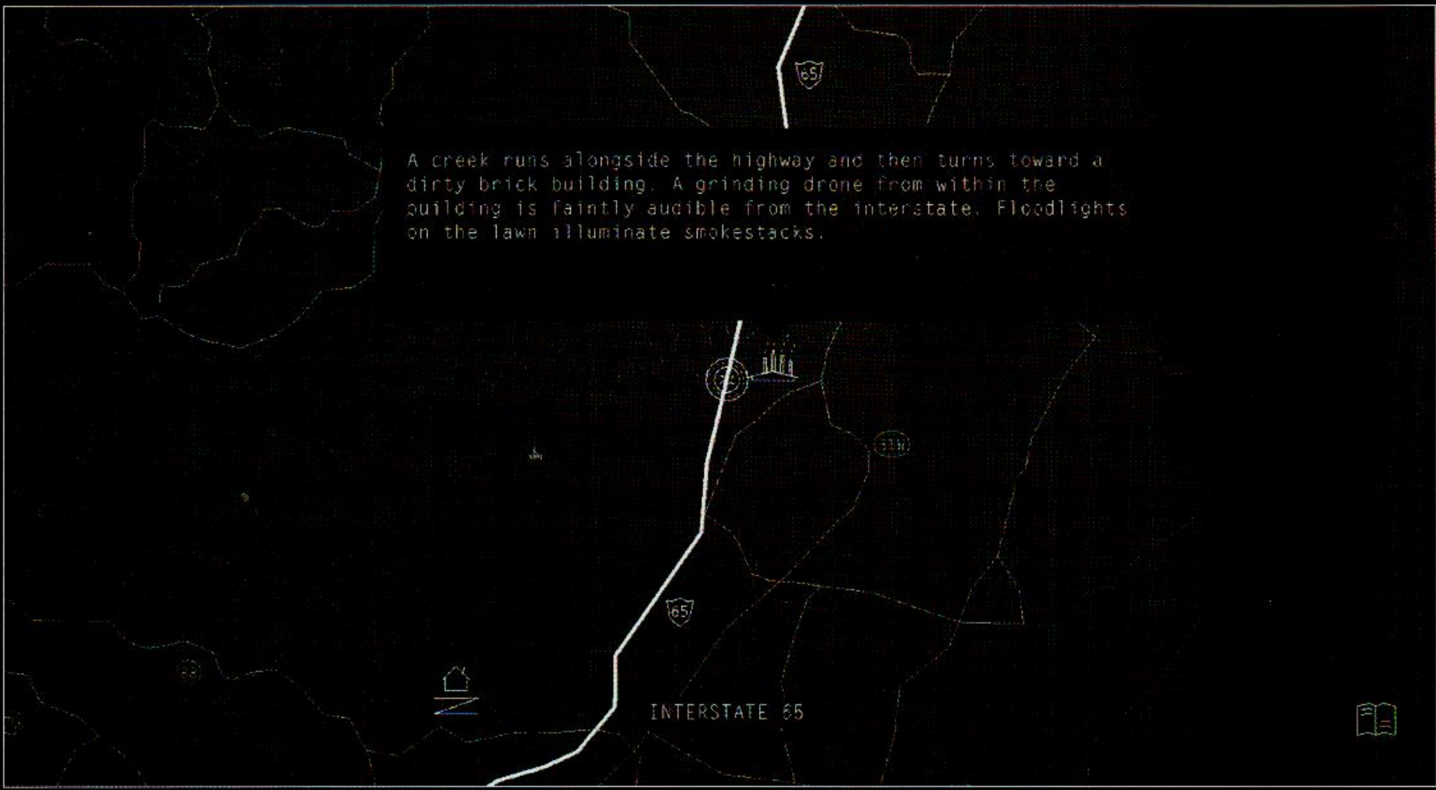




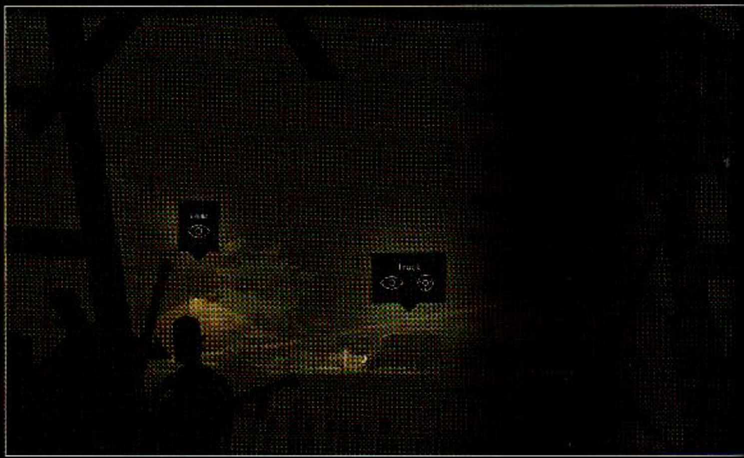
pot afirma cu certitudine dacă protagonistul, Conway, este materializat cu adevărat într-o lume palpabilă ori captiv într-un microcosmos personal, un magnum opus al propriei sale conștiințe, rănite în/de trecut. Ușor, fără obstacole sau șicane, KRZ se transformă într-un ghost story veritabil. Conway știe de unde vine și unde trebuie să ajungă cu livrarea sa de antichități, însă toate aceste informații sunt atemporale, fixate cândva și undeva, într-un cadru distant încețoșat. Nici măcar câinele, companionul mut și ignorant, nu slujește drept indiciu al graniței dintre fictiv și real. Blue (așa am ales să-l numesc) există de dragul existenței, bucurându-se de pălăria de paie și rolul său în stare latentă. Presimt că Blue este mai mult decât un simplu câine suferind de splin, căci interacțiunea dintre Conway și patruped se aseamănă cu o descărcare emoțională – o confesiune intimă, dacă vreți. Celelalte personaje par absorbite în pânzele propriilor limbo-uri, interacționând cu protagonistul așa cum ar interacționa doi străini senili, forțați să împartă bancheta unui autobuz pentru eternitate.

Dear Weaver

Kentucky Route Zero a fost gândit în cinci acte, singurul disponibil deocamdată fiind actul I. Producătorii au promis că vor scoate la lumină, pe parcursul acestui an, și restul episoadelor. Am preferat să nu fac din acest articol un review, ci doar o introducere în universul fantastic al jocului. Dacă Marele C'thulhu se arată binevoitor, poate voi reveni, cândva, cu o recenzie completă. Pentru moment, e bine că am reușit să aduc autostrada fantomatică în atenția pasionaților genului, dar și a iubitorilor de titluri experimental-artistice. Revenind la bucla de purgatoriu taciturn portretizată în KRZ, am fost permanent surprins de abundența simbolurilor folosite pentru a evidenția anumite trăsături menite să facă trimiteri subtile la ideea de absență totală a timpului ori ale contrastului dintre o lume aflată la lumină și una captivă în întuneric. Aici intervine o notă de geniu din designul jocului: Conway primește o lampă folositoare în zonele întunecate, însă ieșirea totală din planul real are loc în întuneric. De cele mai multe ori, m-am trezit stând câteva minute bune în beznă, ascultând șoapte sau frânturi dintr-o melodie trecută de mult "dincolo", știți voi... în cealaltă lume. Habar nu am câte alte adventure-uri dau tot ce au mai bun cu monitorul pitch black – poate niciunul. O experiență similară ca intensitate este întâlnirea cu Weaver Marquez, singura cunoscătoare a drumului spre Ruta Zero. <*O, Lovecraft, de ce mi-ai trimis un fior din paginile povestirilor tale, confruntat fiind cu cimitirul decorativ al familiei Marquez?*> Spuneam mai devreme că, în KRZ, acțiunile cotidiene banale, cum este aprinsul televizorului, capătă conotații simbolice, supranaturale. Probabil viața are un alt înțeles într-un mediu izolat. Dacă aș trăi în mijlocul pustiului, iar singura mea posesiune de preț ar fi un televizor, și eu aș da importanță apăsării pe butoane. Nu pot să detaliez prea mult rolul ecranului, fiindcă risc să dau în vileag un plot-point foarte important. Consider că este mult mai bine să descoperiți singuri intrarea pe Route Zero, în ritmul vostru. Actul I necesită implicare sufletească, ținând cont de durata foarte scurtă (aproximativ două ore). Dialogurile sunt foarte bine scrise și merită citite cuvânt cu cuvânt, altfel tot farmecul jocului este risipit, treabă de neiertat când ai în față o poezie transformată în pixeli interactivi. Conway călătorește între capitolele primului act la volanul unui camion îmbătrânit, interacționând cu o hartă minimală. Am încercat să explorez fiecare drum lăturalnic, descoperind mereu locații captive în limbo, abandonate sau de-a dreptul bizare. Un copac care arde veșnic? Inevitabil mă gândesc la tufișul lui Moise.
Ori cei doi bărbați împingând un avion pe autostradă, ignorând cauciucurile distruse de timp. Un indiciu al imaterialității lumii jocului? Se prea poate. Mânat de căutarea rutei ascunse și bântuit de trecut, Conway ajunge să o cunoască pe Shannon, un personaj al cărui background este la fel de obscur. Legătura dintre ea și Weaver merge mai adânc decât rudenia, indicând o vinovăție apusă, peste care timpul refuză să treacă. Împreună,







Shannon și Conway se aventurează în vastul complex de peșteri subterane ce străbat statul Kentucky, căutând misterioasa Rută Zero și descoperind, în rătăcirea lor simbolică, răspunsul unor întrebări înăbușite într-un labirint spiritual.

You've Got To Walk That Lonesome Valley

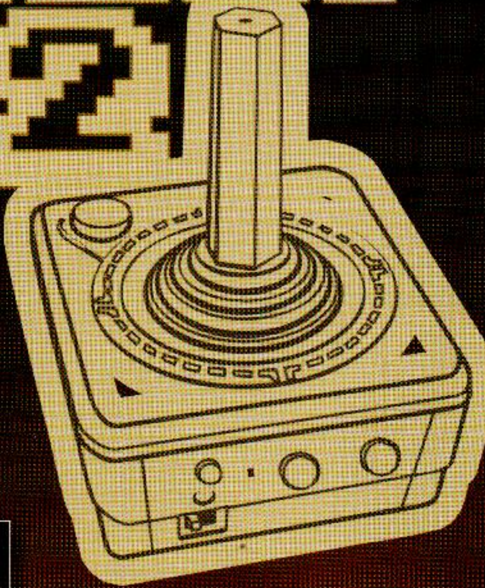
Fiindcă am la dispoziție libertatea de expresie oferită de rubrica Indie, abandonez iarăși ițele mecanismelor de joc și mă îndrept ușor pe poteca simbolismului. Asemenea unei slujbe religioase acompaniate de muzică gospell, KRZ deschide în fața jucătorului un portal spiritual, străin de duplicitate, alimentat de o superbă coloană sonoră originală – compusă de Ben Babbitt –, dar și un imn bluegrass tradițional arealului portretizat în joc, interpretat de The Bedquilt Ramblers. Pe alocuri, muzica devine sinistră, însă reflectă perfect locația însoțită. De exemplu, episodul desfășurat în adâncul minelor inundate, undeva spre finalul Actului I, are câteva momente mai apăsătoare decât un joc horror (apăsătoare, nu de speriat). Simbolistica din KRZ face trimiteri directe spre miturile anticilor, spre cele ale populațiilor americane indigene – ori este îndreptată către alegoriile Biblice și cele folk. Pendulul, barca cu vâsle, coșciugul și sperietoarea din paie servesc drept puncte de reper în întuneric (la propriu). Sunetele devin fantome sonore, spectre auditive, iar o perdea de zgomot static se așterne, precum o ninsoare de praf alb, peste singura cale de traversare a unui limbo izolat de vidul temporal: Kentucky Route Zero.

Mi-a părut rău când l-am terminat. Acum vreau mai mult, vreau Actul II. De asemenea, am preferat să nu comentez imaginile ce însoțesc articolul. Nu văd ce puteam să mai adaug. ▶ **Aidan**



JOCUL ANULUI 2012

premiile



ACTION
SLEEPING DOGS



Vă plac filmele lui John Woo? Ei bine, nouă da. Dar ne plac și mai mult jocurile care reușesc să îmbine atmosfera tipică unui film de acțiune exploziv cu o poveste bine spusă și o realizare tehnică notabilă. Sleeping Dogs are de toate: lupte corp la corp mai brutale decât cele din unele jocuri dedicate bătăilor sângeroase, urmăriri auto intense pe străzile Hong Kongului și schimburi de focuri ce ne-au adus aminte de bătrânul Stranglehold. Câte alte jocuri inspirate din GTA și presărate cu un vârf de dramă polițienească a la The Departed vă lasă să agățați tipese cântând karaoke? Noi credem că nu foarte multe. Pe lângă misiunile extrem de captivante, Sleeping Dogs pune la bătaie o sumedenie de activități și obiective secundare, încadrându-se cu ușurință în categoria jocurilor imposibil de abandonat la jumătate. Componenta single este potrivit de lungă și plină de întorsături dramatice, aducând Sleeping Dogs [illegible]pe de nivelul unei experiențe cinematografice [illegible]male. Personajele memorabile și acțiunea over [illegible]omandă drept cel mai bun titlu Action al [illegible]ție tuturor calităților enumerate până [illegible] o miriadă de DLC-uri sunt disponibi- [illegible]buției digitale, cel puțin un pa- [illegible] fiind pregătit pentru 2013.

ADVENTURE
THE WALKING DEAD



Încununând un an de adventure-ing prosper, miniseria regizată de TellTalle creionează personaje credibile și puternice, implicate într-o poveste pe cât de sincer dramatică, pe atât de simplu și direct pusă în scenă. De fapt, întreg arsenalul sentimental, o abilă și măsurată joacă cu emoțiile și trăirile noastre, e îmbrăcat într-o "coajă" tehnică de un remarcabil profesionalism, argument suprem pentru a împinge eventualele obiecții asupra unui gameplay simplist într-un con de umbră. Ca atare, principalul atu al TWD rămâne lipiciul subțire, dar al naibii de adeziv, tipic serialelor de calitate, ce reușesc să te atragă inexplicabil în plasa lor de relații și întâmplări. Iar această curiozitate e antrenată atât de rar în gaming azi, cu atât mai mult în genul de față, încât TWD devine reprezentativ pentru atât de așteptata renaștere a epicului și simțirii, întrezărite, și nu o dată, în 2012.

STORYLINE
SPEC OPS: THE LINE



Unul din cele mai interesante jocuri ale anului trecut, Spec Ops: The Line a fost o experiență tulburătoare, o abordare inedită a noțiunii de război și o portretizare îndrăzneață a violenței unui conflict armat. Inspirându-se puternic din nuvela Heart of Darkness (Joseph Conrad), Apocalypse Now și Full Metal Jacket, jocul are la bază material solid pe care să își sprijine premisa. Spec Ops: The Line urmează o linie descendentă, un coborâș tot mai abrupt în nebunie, o călătorie brutală spre centrul unui limbo personal întunecat. Acțiunea jocului se desfășoară într-un Dubai ermetic, izolat de furia furtunilor de nisip – furie pe care jucătorul trebuie să o înfrunte direct în multiple ocazii. Este de apreciat măiestria scenariului campaniei singleplayer, câteva momente de intensitate și tensiune maximă fiind imposibil de uitat. Conflictele dintre personaje capătă rapid un caracter intim, construind o atmosferă sufocantă în jurul unui schelet de third person shooter generic. Dar, așa cum se poate deduce, nu schimburile de focuri sunt punctele tari din Spec Ops: The Line, ci incredibila perspectivă asupra camaraderiei, loialității, datoriei militare și onoarei de pe câmpul de luptă. Ne declarăm mai mult decât mulțumiți de povestea cu influențe conradiene și aplaudăm deconstrucția formulei „Call of Battlefield".

ACTION-ADVENTURE
DISHONORED



Printre șobolanii putregoși, printre zdrahonii care trag la măsea whiskey contrafăcut, printre aristocratele în stofă sclipitoare, devoratoare de bârfe și bărbați, printre nebunii îmbătrâniți de gândul soților putreziți printr-un cimitir în afara hărții, printre paltoanele imperiale de-un fast plictisit, printre mașinăriile grele ale progresului, zguduite de superstițioasa magie veche, printre canistrele de esență mamiferă grețoasă, printre portretele noveau-clasic ale unui Leonardo-Rasputin, printre crimă, viciu și trădare, se ivește-un joc c-un singur dor – un MOD de dificultate spre nemurire.

TBS
XCOM: ENEMY UNKNOWN



De ce ţi-e frică, nu scapi. Noi, de exemplu, ne temeam că musiu Xenonauts nu va vedea lumina zilei în anul 2012 şi va trebui să-i acordăm titlul de cea mai bună strategie pe ture a anului celuilalt remake X-Com. Ei bine, în ciuda rezervelor pe care ni le-am exprimat în review, Firaxis (care a coborât ştacheta în cazul lui Civ 5, singurul concurent mai serios al lui Enemy Unknown) a făcut o treabă excelentă pentru anul de graţie 2012. Repet, pentru 2012. Dar fiindcă suntem în 2012, şi nu în 1994, anul Primei Invazii, nu ne rămâne altceva de făcut decât să-l incoronăm rege, să vi-l recomandăm călduros (în cazul în care n-aţi avut o relaţie nesănătoasă, ca mine, cu înaintaşul lui) şi să sperăm că, la anul, când vom culege roadele tuturor kickstarter-elor care ne-au dat speranţe anul acesta, concurenţa va fi mai dârză, iar oferta mult mai variată.

P.S: Nu ne stă în caracter să ne bucurăm de răul altuia, dar sperăm din tot sufletul ca shooter-ul XCOM să ajungă la groapa de gunoi a Istoriei gamingului, acolo unde zac neuitate şi neiertate Fallout: Brotherhood of Steel şi X-Com Enforcer. Huo!

ACTION RPG
OF ORCS AND MEN



Sincer, Marius nu ar fi vrut ca acest titlu să primească vreo distincţie. Pentru că este, mai degrabă, genul de joc care nu suscită interesul criticilor de specialitate, dar bucură cu adevărat pe jucător. Nu conţinutul, nu gameplayul, nu eventualele inovaţii, aşa cum acestea ar putea fi catalogate, listate, cuantificate de un judecător obiectiv, sunt cele care contează la Of Orcs, ci plăcerea reală de a-l juca, bucuria pe care ţi-o aduce. Sub acest aspect, Of Orcs and Men ne-a adus aminte de vremuri de mult apuse în industria jocurilor. Se pare că articolul de 9 pagini pe care l-a dedicat acestui titlu în numărul de faţă i-a convins şi pe colegii săi, ale căror voturi au decis: Of Orcs and Men este surprinzătorul câştigător al categoriei sale.

STRATEGIE
CRUSADER KINGS II



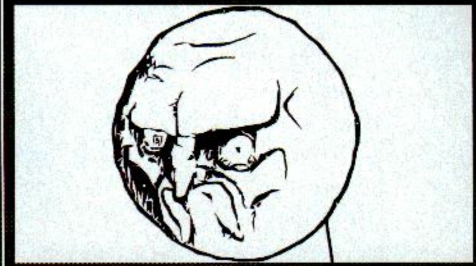
Simulatorul dinastic de la Paradox Interactive este visul umed al oricărui viconte de canapea. Ne scuzaţi, de scaun ergonomic, căci lumea nu se conduce de pe canapea, iar un simplu iobag cu gamepad nici nu poate visa să controleze destinul unei întregi dinastii de falnici tătuci stăpânitori. La aproape un an de la lansare, şi vă reamintim că durata de viaţă a unui titlu de nouă generaţie nu depăşeşte, în medie, o jumătate de an (şi sunt darnic), Crusader Kings II nu şi-a pierdut farmecul. Cu mâna pe mouse, cu un ochi pe Hoarda de Aur şi celălalt pe nepotul cocoşat care-mi vrea tronul, şi cu gândul la o Ungarie dodoloaţă care se învecinează cu Ierusalimul Sfânt, declarăm Crusader Kings II cea mai bună strategie a anului 7520 de la zidirea lumii.

FPS
BORDERLANDS 2



Nu ştiu alţii ce standarde au (foarte scăzute dacă e să ne uităm la vânzările lui Black Ops 2) când vine vorba de judecat un FPS curat, însă pentru noi lucrurile sunt destul de clare. Un FPS serios trebuie să aibă hărţi mari (nu foarte întortocheate, dar nici mai liniare decât o riglă de inginer), multe arme, inamici îndeajuns de inteligenţi încât să se mai şi ferească din când în când, distracţie maximă în multiplayer şi cât mai puţine cut-scene-uri. E vital să aibă cât mai puţine cutscene-uri. Putem suporta multe, însă un film interactiv de trei ore nu. Borderlands 2 le are pe toate. Şi ceva în plus: Claptrap şi titlul de FPS-ul anului. Far Cry 3 a pierdut la mustaţă. La mustaţa lui Kimo, a cărei configuraţie acuzatoare ne-a dat de înţeles mie şi lui Marius, susţinători Borderlands, că shooter-ul celor de la Ubisoft nu merită locul întâi. Ce bine e când oamenii se înţeleg...

RPG
CANCI +1



Colegul şi prietenul cioLAN ar fi fost haios, în felul său inimitabil şi savuros, în partea sa de argumentaţie din această secţiune. Însă (şi ne permitem să vorbim în numele său, căci ne cunoaştem de ceva vreme) nu i se pare nimic amuzant. E trist că, după mai mult de un an, dacă ne întreabă cineva ce RPG meseriaş am mai jucat în ultimul timp, singurul răspuns pe care i-l putem da e: "New Vegas modat". „Fenomenul" Mass Effect poate să se ducă învârtindu-se, e doar praf stelar în ochii lumii, nu e nici RPG hardcore şi nici cel mai bun hard sci-fi al tuturor timpurilor cum îl promovează câţiva năuci pe Henternet. Kingdoms of Amalur a fost interesant, dar departe de ideea noastră comună de RPG pur-sânge, Risen II a dat cu stângu-n dreptu', crezând, probabil, că piraţii ne vor lua ochii şi vom uita că aveam alte aşteptări de la creatorii lui Gothic 2. Alte titluri nu ne mai amintim, ceea ce, în mod ciudat, spune mai multe despre ele decât despre memoria colectivă a redacţiei. Aşadar, un baros magic Canci +1 "La Anul" şi de la colegul şi prietenul cioLAN. Se întrevăd, totuşi, câteva luminiţe la capătul tunelului de kickstartere. Wasteland 2, Project Eternity, Shadowrun... titluri grele de la care am mari aşteptări. Steam tocmai a dat undă verde lui Age of Decadence, deci sunt mari şanse să îl vedem în anul 2013. Ca întotdeauna, speranţa e boss-ul de final. Moare ultima.

MMO
GUILD WARS 2



Guild Wars 2 este absolut impresionant. Atenţia dată detaliului te lasă cu gura căscată. Diversitatea reliefului şi zonelor este uimitoare, iar combinată cu dimensiunile incredibile ale lumii face din acest joc o producţie unică. Iar dacă vă întrebaţi de ce deseori arată ca o pictură, asta e din cauza atenţiei speciale date marginilor texturilor care arată ca şi cum ar fi trasate cu creioane colorate pentru a crea un efect foarte special şi unic. Exceptând voice acting-ul, restul sunetului e la înălţime, iar coloana sonoră completează atmosfera generală a jocului într-un mod satisfăcător. E frumos, pasionant, plin de conţinut, variat ca gameplay şi îţi dă de lucru pentru o perioadă îndelungată de timp.

PLATFORMER / STEALTH
MARK OF THE NINJA



Trebuie să ținem un ochi pe băieții de la Klei Entertainment, pentru că în 3 jocuri și două mișcări au devenit unii dintre cei mai potenți producători „indie" de pe piață. Eats a fost și este un puzzle drăguț și inteligent, tocmai bun pentru a-i aduce în lumină, Shank (și 2), pe de altă parte, a fost și este un adevărat tur de forță. Dacă ar fi avut și nominalizări în cadrul Jocului Anului, Mark of the Ninja ar fi putut primi fără probleme câte una și în dreptul celui mai bun joc puzzle, stealth și indie (dacă îl lăsam doar pe ncv să aleagă). Așa, trebuie să se mulțumească „doar" cu cel mai bun platformer. Și cel mai bun stealth, la urma urmei. Și ce platformer bine închegat, cu atmosferă, cu personalitate. Ușor de jucat, greu de terminat. Aproape perfect, pentru cât e.

SOUNDTRACK
MAX PAYNE 3



Sălbatică și disonantă, muzica din Max Payne 3 ne duce cu gândul la cultele animiste și viața mizeră din favelă. Grotescă precum mirosul de sânge stătut și contagioasă la nivel subconștient ca trypophobia, coloana sonoră din jocul produs de Rockstar îi face cinste protagonistului zdrobit de greutatea propriilor acțiuni. Băieții de la Health au făcut o treabă minunată cu Tears, piesa încheind cel de-al treilea capitol din saga lui Max, asemenea unui recviem închinat sfârșitului eroic, dar inevitabil. Muzica va fi întotdeauna un subiect delicat, însă Max Payne 3 a reușit să stârnească prin aceasta emoții mai adânci decât cele rezultate din multiplele sale scene cinematice.

ARCADE AUTO
F1 2012



Da, am considerat în unanimitate F1 2012 drept cel mai bun arcade auto al ultimului an. Ne-a fost destul de greu să credem în realismul simulării unui joc F1 mai distractiv decât chinuitor. Am abordat șicane cu peste 250 km/h și am trăit clipe de tensiune maximă cu fiecare oprire la boxe. Un monopost de Formula 1 este o adevărată bijuterie tehnică, detaliu pe care F1 2012 a reușit să-l pună în evidență cu măiestrie. E imposibil să nu trezească pilotul ascuns din orice entuziast al Marelui Circ. Spectaculos și dinamic, jocul celor de la Codemasters dovedește încă o dată că franciza se află pe mâini bune – iar asta ne bucură enorm, căci ne-a plăcut senzația de viteză și țipătul motoarelor turate la maximum. Mai mult, circuitele oficiale au fost recreate cu atenția cuvenită unor asemenea epicentre de glorie auto. F1 2012 merită să ocupe pole position-ul acestei categorii, aducând în prim-plan extravaganța curselor de Formula 1.

MODS
POWER&GLORY V3



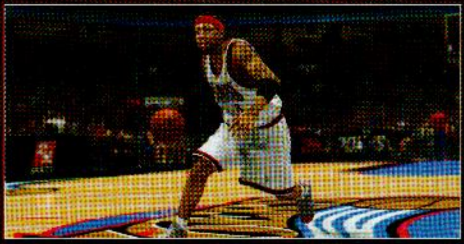
Multă, foarte multă muncă. Documentare adâncă, serioasă, vastă. Programare și design de interfață. Configurare completă și update automat. Grafică perfectă. Reconstituire istorică impecabilă. Fizică și inginerie cât cuprinde. Sunet care te pune în locul pilotului cum nu o mai face niciun alt titlu de gen. Force Feedback în volan refăcut din temelii, impresionant de realist. Colaborare internațională, efectiv întinsă pe tot globul. Oamenii din grupul GT Legends Workshop au reușit toate acestea, refăcând complet vechiul titlu de simulare auto GTR 2, de la SimBin, în așa fel încât să ne ofere un joc dedicat în întregime mașinilor de curse din anii '60 și începutul anilor '70. Rezultatul este mai mult decât spectaculos, pe lângă faptul că este gratuit (mă rog, necesită GTR 2, care poate fi găsit la un preț modest pe Steam – deseori la ofertă). Power&Glory v3 este genul acela de mod pe care îl joci ani de zile, până la apariția versiunii următoare, pe care o vei juca la rândul ei ani de zile, până la apariția... adică genul de mod pe care îl joci o viață, rugându-te pentru sănătatea și traiul bun al dezvoltatorilor săi. Măcar atât putem face pentru entuziaștii generoși din GTLW: să le oferim un mai mult decât binemeritat titlu de mod al anului 2012.

FREE 2 PLAY
BLACK MESA



Avem de-a face cu un joc aproape complet, bazat pe Source SDK Base 200, care reface pe un engine modern primul Half Life. Unii l-ar numi reconversie, dar noi considerăm că Black Mesa este o recreare atât de creativă a originalului, cu atâtea elemente nu doar altfel, dar chiar complet noi, încât merită să îi fie consolidat statutul de joc în sine, și nu o eventuală categorisire ca mod/reconversie. Cu tot respectul pentru creatorii săi, care au reușit în tot ceea ce puteam noi cere de la un Half Life adus la zi, Black Mesa câștigă titlul suprem între jocurile gratuite apărute în 2012. Și da, este vorba de gratuit pe bune, fără niciun fel de DLC-uri sau mai știu eu ce pachete suplimentare de conținut plătit. Black Mesa nu este un model de business, ci un model de joc făcut așa cum trebuie.

SPORT
NBA 2K13



Cu sau fără Justin Bieber în roster-ul echipei de celebrități, NBA 2k13 pleacă acasă cu medalia de aur la categoria jocurilor sportive. Realizat de 2K Games și polеit în stilul aurifer al faimosului rapper Jay Z, niciun alt simulator de basketball nu a mai adus liga NBA în casele noastre cu atât de mult fler. Jocul se adaptează ușor cerințelor celor mai exigenți cunoscători ai sportului, oferind în același timp multiple opțiuni și moduri pentru cei proaspăt inițiați. Alert și flashy (aproape opulent), NBA 2k13 a avut parte de o realizare tehnică by the book, în ciuda unor compromisuri destul de enervante, prezente în varianta PC. Altfel, toate numele mari din sezonul 2012-2013 sunt acolo, însoțite de un comentariu sportiv fantastic și întreg spiritul comerțului american. Dacă baschetul devine plictisitor după câteva partide, puteți să treceți la designul propriei perechi de adidași. Noi am considerat interesantă și această experiență de muncitor asiatic necalificat, precum și funcțiile social media încorporate în mecanica jocului. Parchetul scârțâie, mingea sare cum trebuie, jucătorii „rup" panoul coșului la fiecare slam dunk, iar noi zâmbim malefic, faultându-l pe Bibi ori de câte ori se ivește ocazia.

TROFEUL JOS, JOS, JOS ÎN MINĂ JOS
LEGEND OF GRIMROCK



Legend of Grimrock a readus în atenția publicului (acel public care nu scormonește printre indie-uri în căutarea vremurilor trecute) plăcerile simple ale dungeon crawling-ului din vechime: plimbările romantice sub clar de torță, întâlnirile de gradul trei cu locuitorii neprietenoși ai subteranelor umede, lichenii comestibili, ușile secrete, întrerupătoarele ascunse și restul minunățiilor care zac în minele uitate de timp și de game designeri. Cu sau fără automapping. Dacă n-ați prins vremurile de aur ale crawlerului (Lands of Lore, Eye of the Beholder, Dungeon Master, Anvil of Dawn etc., etc., etc.), încercați Legends of Grimrock. Vă garantez că vor urma un install de DosBox și multe nopți albe prin hrube negre. Eventual, și puțină hârtie milimetrică, dacă vă aventurați prea departe în trecut și vă treziți într-o epocă în care automapping-ul era considerat cheat.

INDIE
THOMAS WAS ALONE



Cât pe-aci să treacă neobservat, Thomas Was Alone bifează pe listă trei dintre trăsăturile caracteristice unui joc indie experimental modern: a) minimalismul exprimat artistic, b) povestea redusă la absurd și c) personajele multifațetate. TWA pleacă acasă cu trofeul Indie datorită nivelului înalt la care Mike Bithell (producătorul) a ridicat fiecare dintre aceste trei calități. Grafica 2D este redusă la minimul geometric absolut, păstrându-și însă un farmec aparte, greu de explicat în câteva cuvinte. Povestea și personajele ascund o profunzime spirituală emoționantă în spatele măștii de lume plată, bidimensională. Mai mult, nu-i rău nici ca platformer.

COOP
BORDERLANDS 2



Ca și înaintașul său, Borderlands 2 strălucește cât o mie de sori în multiplayer. Și nu din cauza bloom-ului. Patru prieteni, un catralion de arme și patru miliarde cinci sute patruzeci de satane degrabă vărsătoare de 100t nevinovat sunt rețeta celui mai bun co-op pe anul 2012. Ne-am cumpărat până și microfoane pentru el.

SURVIVAL HORROR
PROJECT ZERO 2 WII EDITION



În momentul în care un joc remasterizat, relansat pe consola cu cei mai puțini cai putere, ajunge să câștige o categorie, e destul de clar că acest tip de jocuri trage să moară. Ceva de neînțeles, pentru că această situație nu poate fi comparată cu cea în care se afla genul adventure acum câțiva ani. Toată lumea urlă că ce fac producătorii acum nu e bine, chit că vorbim de Resident Evil, Silent Hill, ba chiar și Dead Space, dar parcă nimeni nu e la capătul celălalt ca să-i audă. Iar jocurile se cumpără, chiar și așa proaste, pentru că suntem mulți cei care îndrăgim genul. După care aproape toți ne punem pe înjurat. Noroc că avem pe vine câteva titluri promițătoare – noul Amnesia, noul Dead Island, poate și noul Metro, The Last of Us și chiar și noul Aliens. Să sperăm că anul ăsta... cum? OK! PZ2 este un clasic al genului, care apare mai mereu în toate topurile all time de specialitate. Adus la zi cu cap, de o echipă pasionată. Un fel de Resident Evil (bun) în care armele sunt înlocuite cu o cameră de fotografiat, iar zombii cu fantome. Vine cu o poveste interesantă și dezvoltă o atmosferă care-ți zbârlește părul pe spinare. Dacă aveți un Wii, sau chiar un Wii U și vă place genul, nu-l ratați.

GRAFICĂ
FAR CRY 3 (PC)



Din nefericire, atmosfera stagnantă din 2012 s-a răsfrânt și asupra progreselor de ordin tehnic. Așa cum ne-am obișnuit, motoarele grafice cu tradiție (unele având câțiva ani buni în spate) au pistonat în ritm monoton, încercând să ne convingă cu trei raze de lumină colorate mai abitir că asistăm la o revoluție vizuală. Far Cry 3 este unul dintre puținele titluri construite pe fundația unui engine grafic puțintel mai răsărit, anume Dunia 2. Evident, Dunia este un motor concentrat în primul rând asupra redării realiste a mediului înconjurător, punând accent pe vegetație și modul în care aceasta este afectată de foc sau intemperii. Deoarece acțiunea recentului FPS zămislit de Ubisoft se desfășoară pe o insulă bogată în vegetație și faună, Dunia 2 se străduiește să ne lase cu gura căscată în fața peisajelor superbe, cu toate că o comparație critică între FC3 și primul Crysis, de exemplu, nu ar scoate la iveală diferențe exagerate. Totuși, Far Cry 3 arată binișor și ne-a surprins plăcut prin câteva cadre exotice, efectul devastator al focului asupra naturii (verzi) și prin motion capture pe PC, căci varianta destinată consolelor nici măcar nu merită amintită. Dar, ca să fim cinstiți până la capăt, Vaas are o privire de nebun indiferent de motorul grafic folosit...

DLC
TOTAL WAR: SHOGUN 2 – RISE OF THE SAMURAI



Marius este un om slab. Nu s-a simțit în stare să lupte cu 'nea cioLAN pentru titlul de cea mai bună strategie a anului, secțiune în care el susținea fervent Total War: Shogun 2 - Fall of the Samurai. Asta și pentru că percepția asupra acestui titlu este că nu ar fi de sine stătător, ci un expansion sau DLC. În realitate însă, „Fall of..." nu necesită Shogun 2, fiind un joc în sine. Totuși, lipsindu-i dorința de a intra într-o polemică extinsă cu eventualii contestatari, a cedat cu înțelepciune. Dar colții i s-au ivit, blana pe spate i s-a ridicat și mârâitul caracteristic de dinaintea atacului s-a auzit dinspre el atunci când s-a ajuns la DLC-ul anului. Aici nimeni nu îl mai putea contracara: Total War: Shogun 2 - Rise of the Samurai a câștigat zdrobitor.

Cu o campanie de singleplayer complet refăcută și amplasată cu 400 de ani înainte de cea din Shogun 2, oferind foarte mult material nou, atât sub aspectul trupelor, cât și al clădirilor și arborilor tehnologici și de evoluție a personajelor, necesitând abordări strategice și tactice surprinzător de diferite de cele din jocul de bază, Rise of the Samurai intră în categoria binecuvântată a DLC-urilor mari și consistente cât un joc propriu-zis, care pe deasupra costă și uimitor de puțin (un chilipir absolut la 7,99 EUR, iar reducerile cu 50% sunt frecvente). La această secțiune, efectiv nu a avut oponenți pe măsură în 2012.

CEL MAI AŞTEPTAT JOC ÎN 2013

KIMO
ARMA 3



De la o vreme încoace, mai exact din ziua în care am început să-mi petrec până şi concediile prin căsuţa de e-mail şi pe Skype, Rambo-ul din mine s-a cam stins, iar incursiunile pe serverele de Unreal Tournament sau Battlefield 3 s-au rărit. Şi cum toţi şi toate se mişcă din ce în ce mai greu la noi în redacţie (ce ţi-e şi cu boşorogii ăştia), simt că m-am transformat într-un soi de plantă de ghiveci, care şi-a făcut un scop în viaţă din a urmări şi analiza cu atenţie strategiile folosite de şoferi la intrarea şi ieşirea dintr-un sens giratoriu la orele de vârf. Am decis, aşadar, că ARMA 3 este jocul care mi se va potrivi cel mai bine în 2013. Planificare, marş prin pădure, plimbări cu tancul şi zbor la mare înălţime, departe de sonelul cu lansator la cingătoare. Să-l aranjez prin simpla apăsare a unui buton, în timp ce-mi beau cafeaua şi trag dintr-o ţigară.

GHINEA
ASSETTO CORSA



2013 ar trebui să fie anul în care titluri precum RaceRoom Racing Experience, rFactor 2 şi pCars ar trebui să iasă din stadiul beta, să capete model nou de pneuri şi să intre în circuitul simulatoarelor auto în natură (de preferat pădurile germane şi cele belgiene).

Eu însă, deşi privesc cu bunăvoinţă titlurile pomenite anterior, nu pot spune că acestea ocupă primul loc în aşteptările mele, pentru că îmi pare că mai este foarte mult de lucru la 3R E, rF2 şi pC. Însă tot ce am văzut şi jucat de la Kunos Simulazioni îmi oferă certitudinea că titlul pe care ei îl vor lansa anul acesta, anume Assetto Corsa, va fi cel mai reuşit simulator auto din istoria de până acum a genului, la capitolele importante: modelare fizică şi grafică. Pentru mine, Assetto Corsa este jocul pe care îl aştept cu reală nerăbdare în 2013.

NCV
THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD



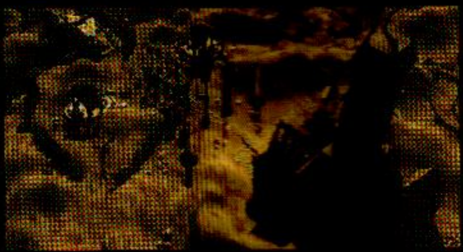
Dacă anul trecut această perioadă m-a prins într-un heirup nemaipomenit şi aveam nu unul, ci cel puţin 10 jocuri pe care le anticipam cu drag (ceea ce m-a şi împins a face acel articol cât jumătate de revistă cu jocurile anului ce urmează), ei bine, anul ăsta sunt exact pe dos. Tot ce văd la orizont sunt jocuri mai mult sau mai mult asemănătoare cu ce am tot primit. Mai bune, mai mari, mai plictisitoare. Cred că sunt în acea perioadă a lunii… Iniţial mă gândeam să aleg aici Plants vs. Zombies 2, doar pentru că pare jocul care are cele mai puţine şanse de a mă dezamăgi. Noroc cu Nintendo, care, pentru a da suflu Wii U-ului, a decis să HD-dizeze unul dintre cele mai bune jocuri din toate timpurile. Unul pe care nu l-am jucat până acum şi d-abia aştept să-l încerc. Bineînţeles, dacă ar fi pus şi un nume lângă noul Zelda, sau noul Metroid, la care cu siguranţă lucrează, deşi nu cred că vor fi gata anul acesta, aş fi mers pe acestea, aşa, trebuie să mă mulţumesc doar cu atât.

AIDAN
GRAND THEFT AUTO V PE PC



Pentru că este un sacrilegiu să nu primim o versiune destinată PC-ului, ţinând cont de originea seriei. Grand Theft Auto V este un joc promiţător şi nu m-ar mira să-l văd prezent în lista celor mai bune jocuri din 2013, poate chiar în fruntea clasamentului. Ideea unui trio de personaje principale şi imaginea unui Los Santos gigantic, toropit de soarele verii californiene, îmi aprinde toate beculeţele. În plus, există şanse mari să ne trezim cu moduri avansate şi conversii spectaculoase dacă producătorii decid să acorde o şansă reală computerului. If not, le recomand să programeze următorul GTA folosind o consolă şi un controller. Am auzit că sunt foarte practice. Nu vreau să fiu înţeles greşit, nu contest meritele consolei în industria jocurilor (deşi mi-e greu să enumăr două), dar cred că marginalizarea unui mediu atât de versatil este o pierdere atât pentru producători, cât şi pentru noi, gamerii îndrăgostiţi de mouse şi tastatură.

CIOLAN
AGE OF DECADENCE



V-am minţit cu neruşinare. În apărarea mea, deşi am promis că Age of Decadence nu va prinde un loc pe lista celor mai aşteptate jocuri din 2013, am butonat un demo (căutaţi-l pe Internet şi îl veţi găsi în toată splendoarea lui) şi am hotărât că tot pe el îl voi aştepta şi anul acesta (ar mai fi Wasteland 2, dar în cazul lui, 2013 este doar un vis frumos). De ce? Reiau ce-am spus şi anul trecut:

"RPG-ul old-school produs de Iron Tower Studios în frunte cu Vince D. Weller (e un pseudonim, nu încercaţi să-i aflaţi adresa de acasă şi să-l ameninţaţi cu Oblivion), un membru fruntaş al comunităţii RPGCodex (comunitate respectabilă care luptă cu vorba şi uneori cu fapta împotriva Declinului), a părăsit lista celor mai aşteptate jocuri ale anului 2011 şi a intrat cu fruntea sus pe a treia listă a celor mai aşteptate jocuri. Cele din 2012. Dacă aţi pierdut numărul cu Jocul Anului 2010, unde cred că l-am trecut pe o listă de aşteptare, vă informez că Age of Decadence va fi (sau cel puţin aşa ne promite Vince) tot ceea ce RPG-urile moderne şi "medaliate" la concursurile pentru tineret nu sunt. Aşadar, Age of Decadence ne promite că va lupta împotriva Declinului cu dialoguri miezoase (cu multe litere şi semne de punctuaţie), quest-uri vânjoase cu alegeri şi consecinţe serioase, nu doar cosmetice în stilul RPG-urilor hulite de Codex, un sistem complex de luptă pe ture (pe care îl puteţi vedea în acţiune, căci acum ceva timp a fost lansat un Combat Demo, căutaţi-l voi), o căruţă de skill-uri şi alte elemente care fac ca viaţa virtuală să merite jucată. Îi urez succes şi sper din tot sufletul să-l văd anul ăsta, căci pe a patra listă, cea din 2013, nu o să-l mai bag nici bătut."

RADU SOROP
BROKEN SWORD: THE SERPENT'S CURSE



O întoarcere la rădăcinile 2D, o poveste care, la prima vedere, pare suficient de interesantă fără să recurgă la exagerări apocaliptice, personaje noi, în tipicul galeriei celor din primele două iteraţii ale seriei, aceleaşi voci şi mutriţe simpatice ale lui George şi mai ales Nico; toate acestea, adăugate unei uriaşe cantităţi de nostalgie, mă fac să sper că voi putea da uitării experimentele ratate din trecut şi să mă bucur în sfârşit de un Broken Sword 3 ca la cartea de căpătâi a lui Charles Cecil!

DE CE HOTLINE MIAMI?

GHINEA

„Sîntem un popor vegetal", spunea Ana Blandiana într-una dintre poeziile sale. Nimic mai adevărat – după două ore în care ne-am muncit minţile ca să oferim titlul suprem unui joc din anul 2012, eu eram varză, KiMO roşu ca sfecla, iar cioLAN era afumat de berile din faţa lui şi de fumul de ţigară atît de gros, încît te puteai tăia cu cuţitul.

Şi cum nu are nici un haz să rămîi salată dacă nu poţi face şi fotosinteză, am decis să ieşim din impas alegînd un joc care să nu ne facă de kakaolu drajee, ci să deruteze. Adică, nu am vrut să ne asociem numele cu vreo alegere ruşinoasă, precum F*C# 3, sau cu una îndoielnică, precum Dish Onored.

În schimb, puteam, măcar, să ne dăm interesanţi, independenţi, în afara curentului principal. Sau, măcar, puteam să ne strecurăm tiptil pe uşa din dos a industriei jocurilor, la stilul la care am făcut-o cînd am avut aceeaşi dilemă cu ani în urmă, cînd am preferat să lasăm totul baltă, luînd puşca pe umăr şi plecînd la vînat de căprioare, mai în glumă, dar deloc în serios.

Eu, unul, nu am jucat niciodată titlul pe care l-am votat entuziast după cele cîteva ore de deliberări sterile. Dar sînt ferm convins – şi review-ul corespunzător al colegului meu a contribuit hotărîtor la formarea acestei opinii personale – că titlul propus de noi nu poate fi mai prost decît cel mai bun joc al anului 2012.

CIOLAN

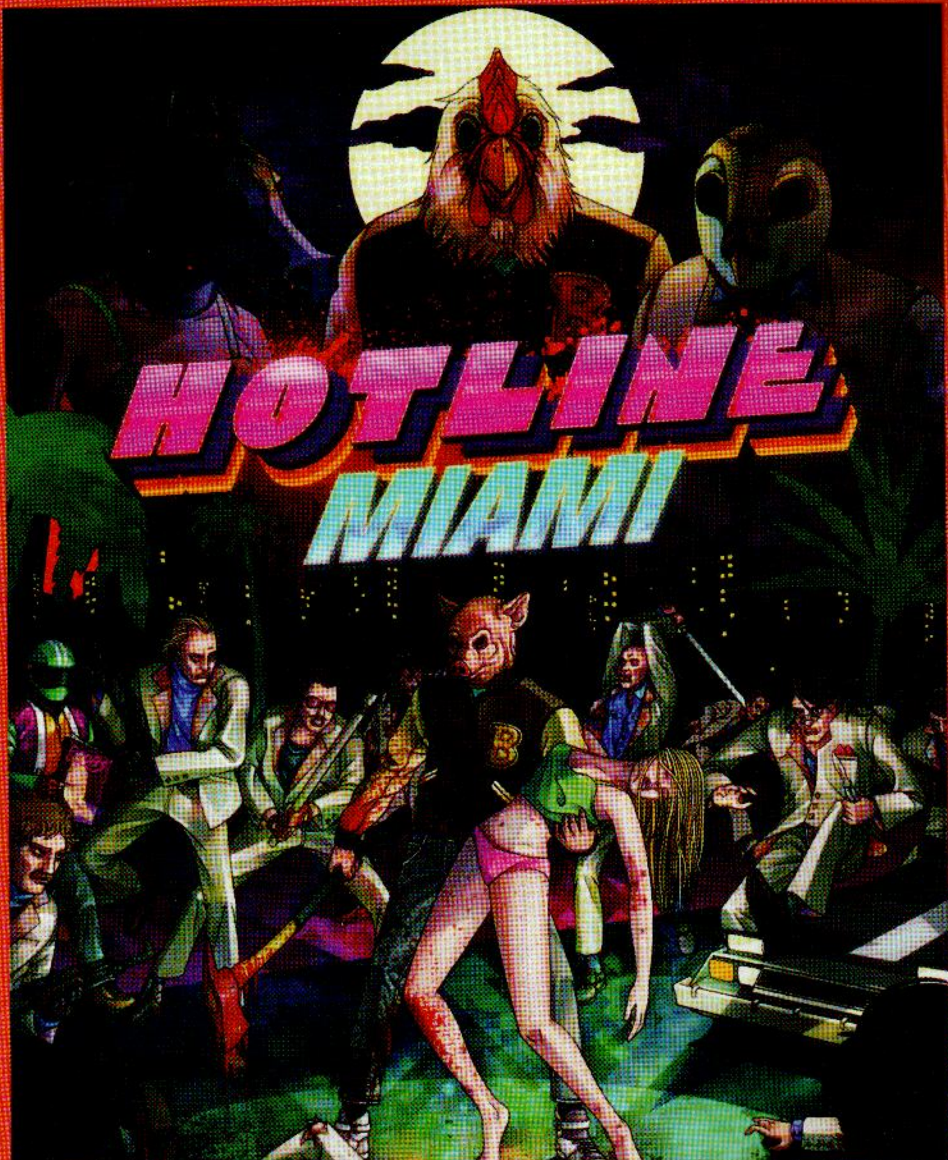
Încă o dată, ne-am lovit de un "mic" impas. La întrebarea lui KiMO de la finalul şedinţei extraordinare "powered by Baltika": "şi jocul anului care e?", ne-am trezit cu toţii ridicând din umeri. Nu ne-am blazat îndeajuns de mult încât să votăm Mass Effect 3 şi să ne întoarcem liniştiţi pe la casele noastre duhnind a bere şi a Tali. De obicei, jocul anului i se revela unuia dintre noi. O privire pierdută, un zâmbet nostalgic şi un firicel de bere susurând din colţul gurii ne spuneau că unul dintre noi are o idee, că un joc adânc înfipt în subconştientul (ăla care-a mai rămas) unui redactor LEVEL îşi cere drepturile.

Sună mistico-dulceag, dar aşa s-a întâmplat cu New Vegas, aşa i-a sosit sorocul şi lui Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Ziua de 1 februarie a trecut fără nicio revelaţie. Nici Marius, mai predispus la extaz mistic decât noi, n-a fost în stare să răspundă întrebării lui KiMO. A şoptit el un "Fall of the Samurai?", dar regulile sunt reguli, Fall of the Samurai le părea tuturor DLC, plus că i se înroşiseră ochii de la fum, iar eu n-am încredere în omul cu ochi roşii.

Am aşteptat, deci, un momentul în care sclerotica lui Marius a redevenit albă ca neaua, deci demnă de încredere, şi ne-am mai sfătuit puţin. Poate unul dintre noii noştri colegi a simţit ce n-am simţit noi. Poate scena indie, vizitată foarte des de Aidan, are ceva de spus, iar Hotline Miami (sau Mark of the Ninja) e JOCUL. Eu sunt puţin trist că anul 2012 a trecut fără să mă tulbure. O revelaţie micuţă de tot ar fi fost de ajuns... Tot ce pot spune e că mie mi-a plăcut mult Crusader Kings II.

KIMO

Idem. Adică sunt pe aceeaşi lungime de undă, unde mai pui că nici nu reuşesc să termin jocurile pe care le încep într-o lună, darămite să mai şi alcătuiesc o listă de candidaţi la Jocul Anului bazându-mă doar pe propria experienţă. Aşa că citesc, poate mai mult decât oricare dintre colegii mei, fiecare review cu care ei ne încântă, căci numai aşa reuşesc să-mi dau seama încotro se îndreaptă... industria asta. Anul 2012 mi s-a părut mai puţin interesant chiar dinainte să înceapă, şi zău dacă m-a lăsat ceva cu gura căscată. Nimic nu m-a impresionat mai tare decât apariţia ca din senin a lui Hotline Miami, pe care – de cum l-am văzut şi ascultat – i l-am expediat imediat colegului nostru de pe alte planete, Aidan. Pentru că ştie să aprecieze mai bine ca oricine un produs atât de original. Rated M for Mature. Şi să nu ziceţi că nu v-am avertizat.



JOCUL ANULUI

S-ar putea spune că 2012 ne-a lăsat un gust puţin amar. A fost un an monoton, marcat de evoluţii şi turnuri cel mult modeste, însă nu avem cum să excludem prezenţa titlurilor ce şi-au făcut loc în clasamentul nostru. Da, este adevărat că industria jocurilor video a insistat să ne ofere tot mai multe remake-uri şi reiteraţii, în detrimentul unor IP-uri originale, dar o mână de oameni creativi şi hotărâţi să împrospăteze peisajul stagnant ne-au adus câteva jocuri extraordinare. Dintre acestea, Hotline Miami se ridică tăcut – precum personajul său fără nume – şi violentează cu bestialitate competiţia, făcându-şi loc cu o bâtă de baseball sângerie până în fruntea turmei. Nu ne putem imagina o experienţă psihedelică, aproape narcotică, mai intensă decât cea oferită de jocul născut din imaginaţia micului studio suedez Dennaton Games. Acţiunea şi furia distilată până la puritate absolută ne-au dat fiori pe şira spinării, convingându-ne de valoarea artistică încastrată în fiecare nivel populat de rusnaci şi în conversaţiile hipno-trippy (termen portmanteau). Pe lângă stilul grafic retro şi cromatica extraordinară, Hotline Miami a beneficiat de ritmurile unui soundtrack antrenant, sincronizat perfect cu brutalitatea hiperbolică. Având rădăcinile înfipte în filme ca Drive şi Miami Connection, jocul a generat la rândul său un adevărat cult following şi o explozie de creaţii artistice realizate de fani. Suntem convinşi de rolul major pe care HM abia a început să îl joace în universul culturii pop, cu toate că nu ne-ar deranja prezenţa unui level editor pe viitor. Cu o poveste bizară şi extravagantă, propulsat de muzica mesmerizantă şi acţiunea maniacală, Hotline Miami primeşte titlul de Jocul Anului 2012 din partea redacţiei noastre. Este disponibil prin intermediul distribuţiei digitale la un preţ rezonabil, motiv pentru care merită să-l încercaţi cât mai repede cu putinţă. Regretăm unanim numărul relativ mic de niveluri şi implicit o campanie singleplayer destul de scurtă, însă goana după scoruri tot mai ridicate şi execuţii din ce în ce mai spectaculoase o să vă ţină lipiţi de monitor pentru mult timp. E păcat să nu încercaţi efectele fiecărei măşti, coborând de fiecare dată tot mai adânc în lumea sadică şi grobiană a mafiei din Miami-ul anilor '80. Puţine alte jocuri non-AAA au mai reuşit să stârnească un interes general atât de ridicat în rândul consumatorilor de creaţii ludice, deşi sunt suficiente câteva minute petrecute în compania lui Jacket pentru a înţelege motivul. Mai mult, Jonatan Söderström (producător şi designer) ne-a dat de înţeles că plănuieşte un sequel în viitorul nu foarte îndepărtat. În 2013 nu se anunţă nicio Apocalipsă, nu?



I like big bots and I can not lie,
You other mechas can't deny...

Fragment din Mechanomiconul Piloților Mecha

HAWKEN

Se pot spune foarte multe despre Japonia și japonezi: că mâncarea de acolo este sănătoasă, oamenii sunt educați în spiritul tradiției, delfinii sunt masacrați datorită mâncărurilor tradiționale, fetele tinere îmbrățișează stiluri vestimentare excentrice (uneori tentacule), iar sub-cultura otaku se scaldă în animeuri ca un facocer în mocirlă. Pentru unii, Japonia este crema bizareriilor, un tărâm îndepărtat, pe care nu vor și nu ar putea să îl înțeleagă. Pentru mine, Japonia este locul unde roboți uriași, înarmați până în dinți cu lasere și tunuri, se luptă din zori și până-n seară. Niponii știu ce vor! Nu am idee câți dintre voi erați pasionați de mecha în copilărie sau câți ați păstrat pasiunea și în prezent, dar eu m-am îndrăgostit de acest gen prin adolescență, după ce primul Neon Genesis Evangelion m-a lăsat cu gura căscată și ochii cât cepele. Entuziasmat de perspectiva încleștării unor roboți uriași prin mediul jocurilor video – mediu pe care îl frecventam mai des decât pe cel școlar –, am căutat imediat alternative. Trei mi-au rămas tatuate pe scoarța cerebrală: Shogo, Mech Warrior și Starsiege. O, ce amintiri superbe îmi vin acum în minte! Am petrecut zeci de ore în compania vehiculelor bipede de luptă și nu regret nicio secundă. Apoi, mult timp a bătut vântul peste genul mecha, de parcă lumea uitase de existența lui. Poate o și făcuse. Ei bine, acum nu mai e cazul.

Swooping like a hawk

Hawken este unul dintre puținele jocuri free-to-play cu adevărat interesante. Încă de la primele screenshot-uri, am știut că cei de la Adhesive Games nu se joacă cu noi (pun intended). De obicei, tind să păstrez o notă de reticență față de orice are în componența denumirii cuvântul "Free", însă Hawken a luat ființă sub forma unui proiect indie, pășind pe drumul gloriei și ajungând pe umerii giganților numai prin calitatea producției. Stilul artistic abordat este cel care lasă o primă impresie spectaculoasă. E de ajuns să urmărești un trailer ca să vrei cu orice preț să-l încerci, fiindcă Hawken a nimerit formula magică, debarasându-se de prozaic și atingând noi culmi, atât în materie de jocuri online gratuite, cât și în cadrul genului clasic din care face parte. Da, sunt impresionat și îmi accept subiectivitatea, căci în lipsa ei jocul ar fi trecut pe lângă mine fără prea mare vâlvă. Dar



La cursurile de pilotaj. Din fericire, nimic prea complicat.


Cutia asta cu tub rezistă destul de bine atacurilor mele furioase.


Încleștarea titanilor!

Hawken s-a lipit bine de tot și mi-a răpit câteva nopți, momindu-mă cu atmosfera lui post-apocaliptică și filtrele de culori ce au drept rezultat o grafică metalică, cu tonuri reci. Lumea imaginată de Adhesive este inertă, industrială și prăfuită – o arenă perfectă pentru luptele mech vs. mech. Dacă ar avea miros, atunci cu siguranță te-ar îneca vaporii de kerosen și ozon. Deși se află încă în fază open-beta, jocul pune la dispoziție patru moduri de confruntare online.

Pe lângă tradiționalele Deathmatch și Team Deathmatch, în Hawken există și două moduri cooperative prin definiție, accentul căzând pe tactică și strategie. Missile Assault presupune cucerirea unor baterii de rachete pentru a bombarda baza inamică, succesul fiind imposibil în absența unui team-work fără cusur. Este nevoie de multă disciplină și o bună adaptare la condițiile hărților, raportată la capacitatea de luptă a mech-ului ales. Cel de-al patrulea mod de joc a ajuns la faza alpha. Cu toate că nu se poate vorbi despre o variantă finală prea curând, în Siege jucătorii trebuie să acumuleze resurse prin eliminarea oponenților, pentru a putea lansa battleship-uri împotriva bazei inamice. Apoi, nava trebuie apărată de atacurile anti-aeriene, pentru a-și duce misiunea de distrugere la capăt. Așadar, Siege este un mod cooperativ attack, control & defend, foarte promițător din ce am reușit să văd până acum. În periplul meu prin Hawken nu m-am lovit de problema așa-numitelor cash weapons. Sistemul de progres este similar cu cel întâlnit în alte titluri FTP, jucătorul primind experiență și credite după fiecare misiune, în funcție de rezultatele obținute pe câmpul de luptă. Mai multă experiență înseamnă un nivel mai mare și, implicit, accesul la un tree foarte "erpegistic", pe ramurile căruia sunt distribuite punctele obținute la fiecare level-up.


În plin proces de reparații

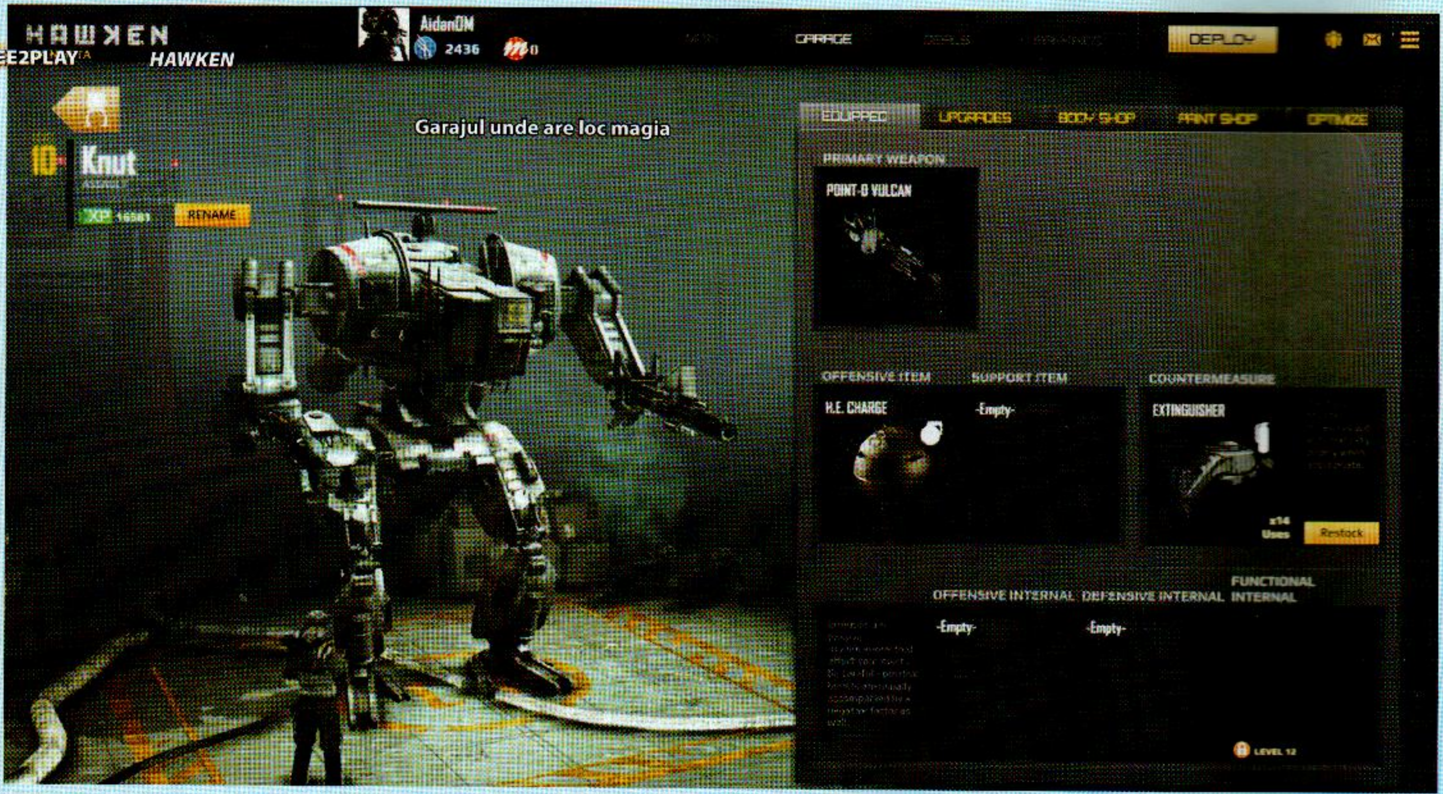
Prin ochii unui iubitor de fiare bipede



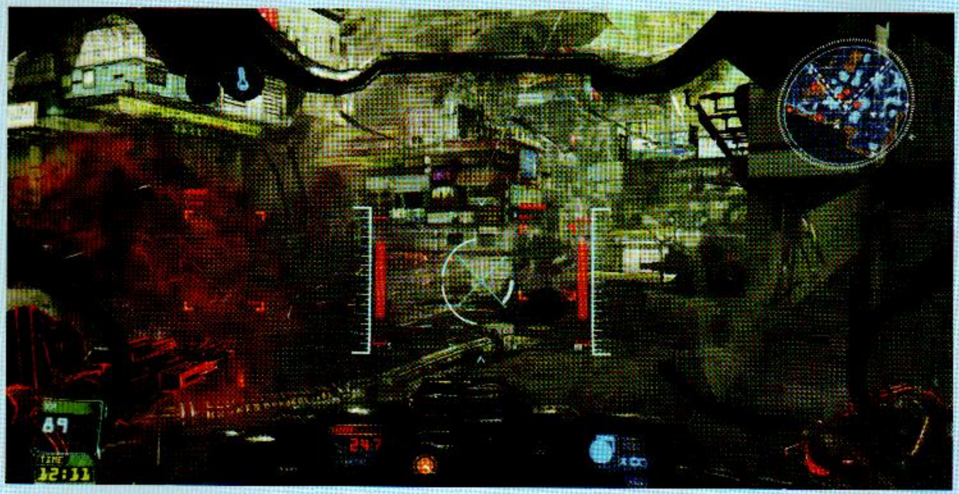
Moment de glorie și fericire maximă. Sunt un adevărat Mecha-nic Șef!

Dar acest review nu are nevoie de explicații inerte ale unor termeni de bază (mă refer aici la clasicul "Deathmatch") și nici de litanii legate de viteza pointer-ului în meniu. Jocul e gratis, orice maniac al execuțiilor tehnice exemplare se poate convinge singur de calitatea lui Hawken. Esența acestui joc stă în valoarea sa artistică. Probabil că așezarea unui titlu FTP în același platou cu arta nu este una dintre combinațiile întâlnite prea des în universul gameristic. And yet, here it is. Criteriile mele de analiză sunt, după cum probabil ați observat, puternic orientate spre elementele artsy și mai puțin spre cele de natură tehnică – nu din pretențiozitate, ci dintr-o pasiune franca pentru frumusețea acestei industrii, ajunsă acum la maturitate. Din punctul meu de vedere, al iubitorului de Shogo, al împătimitului de mecha bipezi și al pasionatului de setting-uri post-apocaliptice, Hawken lovește cu-iul în cap. Tare. Bang, fără drept de apel. Roboții au aspectul unor fiare metalice robuste, capabile să răzbată în mediul urban răvășit de conflict. Me gusta genul asta de design, ruginit, rece, unghiular, cu armamentul montat la vedere. Deși par mai lenți decât un Bradypus variegatus îndopat până la refuz cu tort de ciocolată și îmbrăcat într-o armură din osmiu, platformele mecha din Hawken sunt agile, capabile chiar să zboare pe distanțe scurte, utilizând un sistem de thrustere. O trăsătură semnificativă a gameplay-ului este dash-ul, adică o alunecare rapidă în direcția indicată de jucător, care poate face diferența dintre o rachetă evitată și una încasată în plin. Cum hărțile oferă suficient cover și spațiu de manevră, eu recomand stăpânirea controlului înaintea atacurilor feroce, pentru șanse crescute de supraviețuire. E mai bine să previi decât să vindeci, nu? Totuși, dacă este


Screen cluttering at its best... Mda.


Garajul unde are loc magia


Sistem de upgrade "erpegistic"



necesar un repair pe câmpul de luptă, fiecare mech vine echipat cu o dronă capabilă să administreze suduri rapide. Restul echipamentului auxiliar, alături de armament, e disponibil în diferite variante customizabile. Deși Hawken este eclipsat în totalitate de bătrânul Starsiege atunci când vine vorba de gadgeturi și dispozitive montabile pe robot, jocul celor de la Adhesive nu suferă de lacune: aveți la dispoziție senzori, sisteme de camuflaj, arme secundare și o sumedenie de alte instalații pe care să vă cheltuiți creditele virtuale sau, de ce nu, cele reale.

Grijile sunt de prisos, căci Hawken oferă șanse egale participanților, fără discrepanțe majore între vehiculele combatante. Cele câteva modele puse la dispoziție în open beta sunt suficiente pentru a experimenta plăcerea pilotării unui colos mecha.

Gun, damn, gun!

Aș vrea să existe o serie de jucării inspirate din Hawken. Mi-ar plăcea la nebunie un „Televizor" (doar o poreclă simpatică pentru unul dintre cei mai capabili roboți disponibili în joc) pe post de suport pentru DVD-uri. Recent, o jucărie fantastică cu dimensiuni impresionante – inspirată din Metal Gear Solid – a văzut lumina zilei. Deci se poate. Dacă tot se vorbește despre un posibil film Hawken, de ce nu ar exista, în viitor, și câteva machete la scară? Speranța moare ultima, sper :) Ce-i drept, atmosfera incredibilă insuflată de grafică și cromatică este neimitabilă, iar universul jocului are atât de multe lucruri frumoase de oferit, încât producătorii ar comite un păcat prin a se opri aici.

O, sau un anime! Vă puteți imagina un anime inspirat din Hawken? Poate au de gând să nu împrumute și screen cluttering-ul. Unii jucători se declară mulțumiți de aglomerația datelor și culorilor din HUD, presupunând că un mecha futurist ar pune accent pe operabilitate și eficiență, nu pe estetica minimalist-elegantă. Uneori tind să fiu de acord, indicatorii de pe bord având un rol practic, folositor în timpul luptelor. Alteori, am senzația că Hawken îmi toarnă Sriracha în ochi. Indiferent de situație, e mai bine decât nimic. În plus, nu costă nimic. ▶ **Aidan**

VERDICT LEVEL

+
- gratuit, în ciuda unor valori ridicate de producție
- grafica și stilul artistic
- mecha realizați fenomenal; lupte intense

–
- screen cluttering deranjant pentru unii
- ritm puțin cam lent de trecere la varianta finală

PE SCURT:
Hawken este unul dintre cele mai bine realizate jocuri, cu toate că se află încă în fază beta. Are old school style în ADN și se mândrește cu asta, oferind jucătorilor cele mai intense lupte mecha-a-mecha, de la Starsiege încoace.

8.8

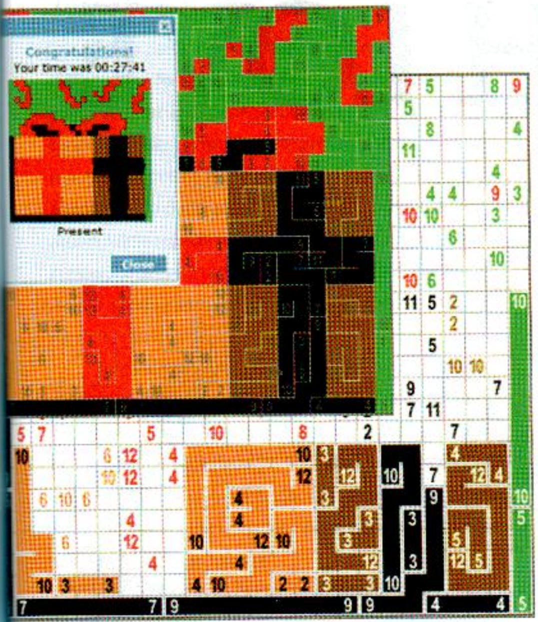
Gen Online Vehicular Combat **Producător** Adhesive Games **Distribuitor** Meteor Entertainment **Ofertant** playhawken.com **Online** playhawken.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 1 GB VRAM

ALTERNATIVA STARSIEGE / MECHWARRIOR
Înainte de Hawken a fost Starsiege. Astăzi îl puteți găsi pe http://w.tarazedi.com/Starsiege. O altă serie faimoasă pentru luptele vehiculare bipede este MechWarrior. Merită încercat.

Color Link-a-Pix Light Vol 1 şi Vol 2

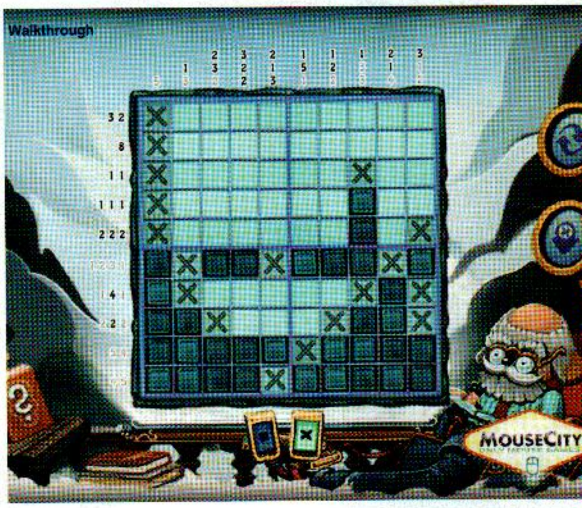
kongregate.com/games/Conceptis/color-link-a-pix-light-vol-1



Cum Sudoku a devenit sport naţional în România, am zis că e cazul ca Level să-i dedice o pagină. Şi ce tribut mai frumos decât câteva jocuri asemănătoare, dar suficient de diferite încât să ne încânte din nou. În Link-a-Pix, planşe ca cele din cărţile de colorat în care trebuia să unim puncte pentru a crea imagini sunt transformate în puzzle-uri. Astfel, două căsuţe colorate la fel, dar care au numere identice, pot fi (şi trebuie) unite cu o linie, dreaptă sau şerpuitoare, în funcţie de nevoie, care să aibă acelaşi număr de pătrăţele. Sunt sigur că n-am explicat bine. Mă blochez de fiecare dată când trebuie să explic cum se joacă un puzzle de gen... Să mai încerc o dată: dacă ai două pătrăţele colorate în roşu cu numărul 6 pe ele, poţi încerca să le uneşti cu o linie formată din 6 pătrate. Dacă nu iese, atunci mai mult ca sigur e un alt 6 roşu prin preajmă sau poate ţi-ai tăiat calea cu alte linii pe care acum trebuie să le re-rutezi. Deşi niciodată nu înţelegi ce faci (sau poate nu ştiu eu cum să privesc), la sfârşit realizezi că da, domn'e... e un cadou sau două pahare, sau...

NoNoSparks: The Ark

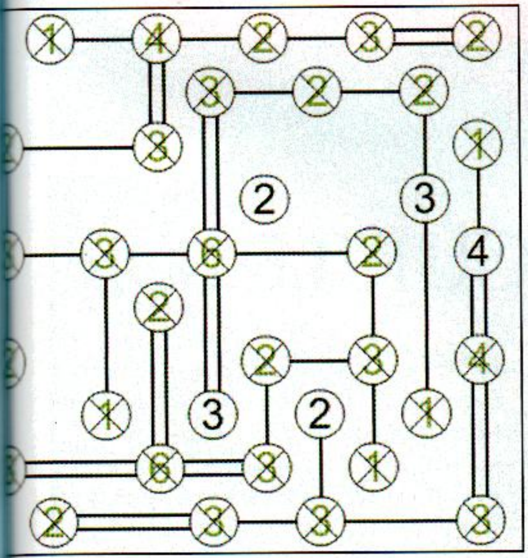
mousecity.com/games/puzzle/nonosparks---the-ark/



The Ark este al doilea joc din seria NoNoSparks, dar câştigă locul în revistă pentru că povestea pe care o spune, câte un pic între fiecare dintre puzzle-uri, este mult mai haioasă decât cea a Genezei. Jocul are, din păcate, o hibă, pe care dacă o descoperiţi sunt toate şansele să vi-l stricaţi, pentru că face rezolvarea enigmelor joacă de copii. Chiar şi aşa însă, am revenit şi l-am jucat mai departe, încercând să nu trişez, pentru că ideea din spatele gameplay-ului este de calitate, iar ce se întâmplă în fundal este prea haios pentru nu vedea cum se termină. Cum se joacă? Draci! Jocul aruncă în arenă dreptunghiuri de diferite dimensiuni care au pe margine şi deasupra numere. Aceste numere îţi spun câte grupuri de pietre există pe acel rând, respectiv coloană, dar şi cât de lungi sunt acele grupuri de pietre. Dacă, de exemplu, avem un simplu 5, iar rândul nostru nu are decât 5 pătrăţele, atunci soluţia pentru acel rând este cât se poate de simplă: trebuie colorat complet. Dacă însă rândul are 10 pătrăţele, atunci avem 5 variante posibile. Bineînţeles, luând în calcul cerinţele coloanelor, până la urmă intuieşti unde trebuie plasat şirul de 5. Şi-i dai înainte până găseşti soluţia completă.

Classic Hashi Light Vol 1

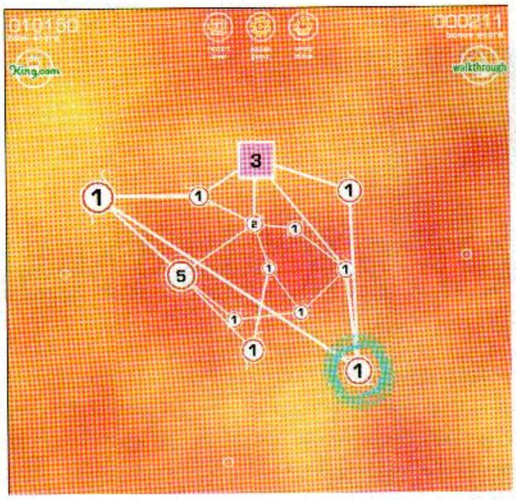
kongregate.com/games/Conceptis/classic-hashi-light-vol-1



Dacă vi se pare că există vreo legătură între acest joc şi Link-a-Pix, atunci da, aveţi dreptate. Ambele sunt făcute de Conceptis şi în mod normal aş fi dat un link către site-ul lor. Acolo însă aceste compilaţii, light, cum le numesc ei, sunt de negăsit, cele de pe Kongregate lucrând, presupun, ca reclamă. Pe conceptispuzzles.com veţi găsi versiuni de obicei mai grele ale acestor jocuri; generatoare în care vă puteţi juca cu variabile şi încă. De fapt, dacă iubiţi Sudoku, o să iubiţi acest site, pentru că, pe lângă jocul original, ei găzduiesc şi multe alte variaţiuni în jurul temei. Să vă văd cum completaţi un 16x16... Cum se joacă Hashi? Sheeeet! Toate numerele date trebuie unite cu celelalte prin poduri. Aceste poduri nu trebuie însă să se intersecteze între ele, iar fiecare celulă trebuie să aibă atâtea poduri cât arată numărul ei. Hai că nu a fost aşa greu de data asta. Greu este însă jocul şi, după cum puteţi vedea în print-screen-ul ataşat, nu de puţine ori m-am blocat iremediabil şi a trebuit să o iau de la capăt. Clasic Hashi nu are (momentan) şi un volum 2, dar are în schimb planşe pe 3 niveluri de dificultate.

minim

king.com/games/sponsored-games/minim/play/



Pentru mine, dintre titlurile prezentate aici minim a fost puzzle-ul cel mai interesant. Cu rezolvări cu adevărat surprinzătoare şi neprevăzute. Ideea e simplă. Pentru a închide un nivel, trebuie să uneşti atomi cu numere identice până rămâne unul singur. Rezultatul fiind, cică, o moleculă. Rezultatul a doi atomi uniţi va fi un atom cu un număr crescut cu unu. Astfel, dacă avem doi atomi cu trei (electroni?) şi unul cu patru, va trebui să-i unim prima oară pe cei cu 3, apoi rezultatul cu celălalt cu 4. Molecula rezultată se va numi 5 şi va fi implicit rezolvarea puzzle-ului. Pare simplu, şi pentru primele 5-10 niveluri chiar aşa şi este, dar ce urmează complică lucrurile foarte frumos. Legături care pot schimba locul atomilor, electroni liberi care se adună, înmulţesc, scad, automat oricărui atom cu care au o legătură. Aşezare tridimensională a atomilor, pe care va trebui să-i muţi pentru a realiza care cu care se pot combina şi încă. Cel mai interesant în acest joc nu sunt însă aceste variaţii în gameplay, ci felul în care creatorii au ţinut să facă toate puzzle-urile inteligente. Sunt multe jocuri de gen în care pur şi simplu dibui în bezna minţii spre rezolvare. Aici însă, nu. Şi ce bine că nu. ▶ **ncv**

FROM POLAND WITH LOVE



SAU CE ZIC EI DESPRE JOCURILE LOR

De ani de zile, în Polonia persistă întrebarea legată de ce ar trebui făcut pentru ca întreaga lume să fie interesată de cultura populară poloneză. Muzica poloneză refuză să pătrundă către Vest, spre deosebire de literatură, însă nu îndeajuns, iar filmele poloneze produse ca „ecou la Titanic/Die Hard/Godzilla" nu reușeau să lase spectatorilor decât un gust amar.

Deodată, pe perioada ultimilor câțiva ani, a devenit tot mai clar faptul că există un anumit domeniu cultural – pentru mulți, artistic – care poate ajunge ușor la consumatorii de cultură alternativă de pe tot globul, primind din ce în ce mai des recunoașterea lor. Astfel încât a început să fie tratat ca o carte de vizită a țării noastre. Este vorba, desigur, despre jocuri.

În mod sigur, multe dintre cele prezentate mai jos vă sunt cunoscute – poate ați și jucat o parte dintre ele deja. Trebuie să înțelegeți că pentru prima dată putem fi mândri de ceva produs în Polonia, prin urmare, îndrăznim să vă reamintim faptul că aceste jocuri sunt, de fapt, poloneze.

Articolul care urmează are ca scop descrierea succintă a acestor producții și de asemenea prezentarea felului în care noi, cei de pe malul Vistulei, privim aceste realizări.

Sniper: Ghost Warrior

City Interactive este o marcă de care mulți dintre jucătorii polonezi s-au apropiat cu mare neîncredere. Ani de-a rândul, cei de la CI s-au ocupat de producerea pe bandă a shooterelor, care, privind cu indulgență, nu erau dintre cele mai bune. De cele mai multe ori erau titluri ieftine pentru jucătorii fără pretenții.

La un moment dat au luat totuși decizia de a crea un proiect mai ambițios. Sniper: Ghost Warrior n-a fost cel mai bun joc de pe planetă, însă el a produs un efect de-a dreptul magic. După mulți ani în care au cârtit cu privire la CI, jucătorii au apreciat faptul că studioul a hotărât să iasă de pe poteca bătătorită și, în loc să producă un joc similar lui Call of Duty, ei au ales să le ofere entuziaștilor de sniping misiuni cu o atmosferă mai intensă.

Sniper conținea un element nou, acela de a te ascunde în frunziș și a aștepta acea unică și decisivă rafală.

Deși conținea însă destule greșeli de proiectare iritante, Sniper a reușit să convingă jucătorii să aștepte următoarele jocuri produse de City. Firma a prins vânt în pânze și astfel a început să dezvolte nenumărate proiecte în paralel. A deschis chiar o filială aici, în România, la București, care urmează să lucreze la World of Mercenaries, un shooter de rețea cu acces gratuit.

Din păcate, pregătirea de pe acum promițătorului

Sniper Ghost Warrior 2 se prelungeşte şi nu se ştie încă ce se va alege de acest joc.

Two Worlds 2

Prima parte a jocului Two Worlds n-a fost un RPG extraordinar. Avea o grămadă de greşeli şi stângăcii, dar a apărut în varianta pentru Xbox 360 într-un moment în care nu existau pentru consolă prea multe jocuri de genul „sunt războinic, într-o lume largă şi deschisă prin care alerg cu sabia după goblini". Cunoscătorii genului au pus atunci mâna repede pe portofel şi le-au deschis astfel creatorilor drumul către producerea unei a doua părţi. Acesta a fost unul dintre jocurile poloneze cele mai bine vândute din istorie.

Two Worlds 2 are un titlu asonant, însă a fost una dintre producţiile de gen, ale anului 2011, care arătau foarte bine. Poate că autorii şi-au dorit să atinga prea multe puncte cheie deodată, însă atunci când scenariul devenea 'tras de păr', era deajuns să te uiţi la spectaculosul joc de lumini din subterane pentru a aprecia cu adevărat munca proiectanţilor.

Există persoane care la un joc apreciază scenariul şi personajele. Altora le place mai mult ca autorii să le dea mână liberă de a bântui pe unde vor. Two Worlds 2 a fost un joc pentru acest al doilea grup. Câte ceva pentru fiecare, nu?

Dead Island

Firma Techland din Wroclaw este unul dintre eroii branşei producătorilor polonezi de jocuri. Au lansat producţii în mai mulţi ani consecutivi, neaflându-se însă niciodată sub lumina directă a reflectoarelor. Istoric vorbind, jocul lor Call of Juarez a fost primul joc polonez produs şi pentru actuala generaţie de console. Apoi a venit Call of Juarez: Bound in Blood, Nail'd, slăbuţul Call of Juarez: The Cartel… iar apoi Dead Island, jocul vândut cu un trailer.


Sniper: Ghost Warrior


Two Worlds 2

Cu siguranţă vă aduceţi aminte: în slow motion, cu desfăşurarea evenimentelor inversată, o familie până nu demult fericită se luptă să reziste în timpul exploziei. Tehnic vorbind, mare parte din munca depusă pentru trailer a fost a studioului scoţian Axis Animation, însă oricum, în lipsa unui joc exemplar, nici ei n-ar fi avut ce promova.

Nu se întâmplă în fiecare zi ca, parcurgând site-uri despre jocuri din întreaga lume, să dai constant peste un joc polonez, căci toată lumea vorbea despre trailer-ul devenit viral!


Dead Island


Bulletstorm

Produsul final s-a dovedit a fi un pic diferit. Nu mai conținea scene înduioșătoare de familie, în schimb autorii pregătiseră un întreg arsenal de modalități prin care se puteau distruge cadavrele vii – aka zombies. La fel ca în faimosul Left 4 Dead de la Valve, jocul se baza pe cooperarea în cadrul unei echipe formate din maximum patru jucători, însă accentul era pus diferit, pe folosirea armelor albe, mitralierele și carabinele fiind mai puțin folositoare.

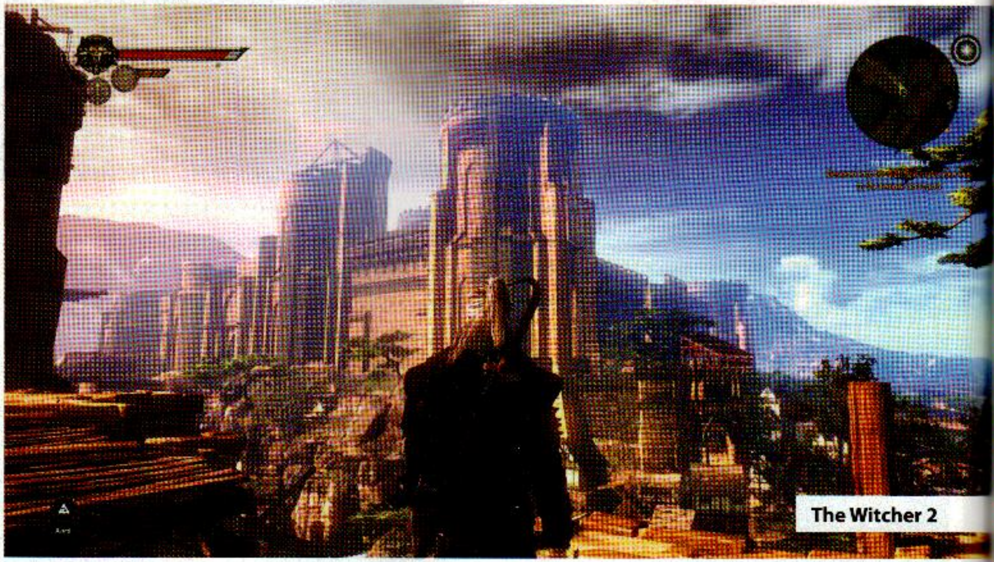
Deși imediat după premieră s-a dovedit că Dead Island are destule defecte, s-a vândut foarte bine și știm deja că sunt în lucru încă cel puțin două părți următoare. Dead Island: Riptide care va fi o continuare directă a primei părți, cel de-al doilea titlu se ascunde însă încă sub mulțimea de zvonuri și speculații.

Bulletstorm

Studioul People Can Fly a devenit cunoscut prin jocul Painkiller, un shooter dinamic în stil old school. Jocul a plăcut atât de mult, încât au devenit interesați de acest studio cei de la Epic Games, firmă responsabilă pentru serii ca Unreal sau Gears of War. Legendara firmă americană a cumpărat acțiuni la studioul din Varșovia, iar PCF a devenit reprezentanța lor în Polonia. După transferarea aventurilor lui Marcus Fenix pe PC, în anul 2007, firma s-a retras pentru a lucra în liniște la următoarea sa producție.

'The next big thing' s-a dovedit a fi Bulletstorm, cel care, în clasamentul meu personal, este cel mai bun joc polonez al anului 2011, însă FPS-ul brutal nu s-a vândut în măsura în care și-ar fi dorit-o producătorii. Din păcate, trăim în vremurile exigente în care a fi vândut într-un milion de exemplare, pentru un joc AAA, este prea puțin pentru a-l putea considera un succes financiar.

Dar se poate afirma cu lejeritate că acesta este un shooter dinamic, interesant, rapid și original, cu un scenariu îndrăzneț și plin de aventuri, care nu jignește inteligența jucătorului. Și în plus de asta, este distractiv. De fapt, câte dintre shootere sunt, în prezent, cu adevărat distractive?


The Witcher 2

The Witcher 2

Putem afirma cu deplină siguranță că The Witcher 2 a devenit în Polonia o chestiune națională din momentul lansării pe piață. Pe de o parte, firma CD Projekt era prezentă pe scena jocurilor de mulți ani și era renumită deja pentru pregătirea versiunilor poloneze ale unor jocuri ca Diablo sau Baldur's Gate. Așadar, aveau o reputație bună.

Pe de altă parte, The Witcher este unul dintre cele mai populare personaje ale literaturii de ficțiune poloneze. Dacă ești adolescent în Polonia și îți place să citești cărți, atunci e absolut sigur că Wiedzmin ți-e familiar. Benzile desenate produse până acum și filmele bazate pe această sagă n-au fost tocmai reușite, așadar, primul lucru pe care trebuia să îl facă CD Projekt era să convingă fanii seriei că nu are de gând să strice nimic.

După mai mulți ani a fost lansată prima parte. Din cărți, CD Projekt a luat tot ce era mai bun: atmosfera profundă și lipsa determinării clare a ceea ce este bine și rău. Jocul a reușit să prindă atât de bine în vest, încât se poate spune că fanii așteptau deja continuarea din partea producătorilor. Cea de-a doua parte a fost același lucru, însă într-o doză mai mare. Autorii s-au hotărât să creeze un scenariu neliniar, o atmosferă și mai apăsătoare, propunând astfel un joc pentru adulți. În comparație cu adaptările realizate sub forma filmelor sau a benzilor desenate, jocul The Witcher păstrează atmosfera originală a cărții, fiind cu toate acestea singurul care a îndrăznit să imagineze continuarea poveștii acesteia. Lui Geralt îi mai lipsește puțin până să ajungă un personaj de joc la fel de popular precum Master Chief sau Gordon Freeman, dar fiți siguri că are potențial.

Media poloneză din domeniul jocurilor este înnebunită după firma CD Projekt. Dacă raportarea la producțiile altor firme nu trezea întotdeauna mare interes, orice informație despre acest joc stârnea discuții, iar chestiunea dacă el va ajunge sau nu pe consolă a devenit aproape o problemă de interes național - reacție care nu face decât să confirme calitatea de bun promoter a studioului. Acesta

este mecanismul din spatele legendei acestei firme.

Wiedzmin este important pentru polonezi tocmai pentru că este cel mai „polonez dintre polonezi". În Call of Juarez personajele sunt cowboy americani, în Dead Island – zombie internaționali, iar Bulletstorm are la bază scenariul science-fiction al unui autor vestic. Însă modelul literar pe baza căruia a fost creat personajul jocului The Witcher este foarte „al nostru", „slav", se deosebește de obișnuiții elfi și gnomi din alte fantasy-uri. Jocul celor de la CD Projekt este considerat de mulți ca fiind cartea de vizită a culturii poloneze în lumea jocurilor.

Într-atât, încât atunci când Barack Obama, președintele Statelor Unite, a vizitat Polonia, a primit cadou din partea guvernului polonez un exemplar din The Witcher 2.


Datura

Datura

În branșa poloneză a autorilor de jocuri nu se creează doar producții cu buget ridicat pentru un public mare, ci există și producții mai mici, experimentale, care își caută propriul drum. Exemplul cel mai la îndemână este Datura, creat de studioul Plastic din Lodz în colaborare cu filiala Sony din Santa Monica. Da, cea responsabilă pentru jocuri ca God of War, Flower sau Journey.

Singura problemă a fost faptul că din această colaborare s-a născut un joc pe care Sony nu prea știa cum să îl promoveze. De fapt, Datura este o plantă narcotică. Producția celor de la Plastic era o metaforă la adresa narcoticelor, o călătorie prin subconștientul unei persoane care fusese rănită într-un accident. Din neferícire, jocul a ramas în memoria colectivă prin slaba manevrabilitate pe care o avea prin controller-ul Move, și nu a porcușorului care zburda prin lumea jocului.

Încă mai puteți găsi Datura pe PlayStation Network, nu la prea mare distanță de creația anterioară a celor de la Plastic, cu titlul Linger in Shadows, o producție care se situează între film animat, screensaver și prezentare interactivă. Oamenii aceștia pur și simplu adoră să experimenteze.

Anomaly: Warzone Earth

Dacă Datura era un joc „ciudat", atunci pentru Anomaly: Warzone Earth cel mai bine se potrivește cuvântul „isteț". În loc să-și măsoare puterile pe piața marilor producții „de cutie", micuțul 11 Bit Studios s-a hotărât să facă ceva cu genul cunoscut sub numele de tower defense. Mai concret – să-l întoarcă pe dos.

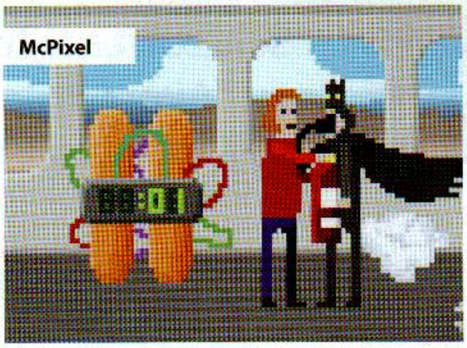
Dacă în general în jocurile de acest tip scopul era să construiești turnuri în calea inamicilor tăi, în Anomaly treaba era tocmai invers, căci acesta era rolul inamicului tău. Tu trebuia să îți produci o armată care să reziste atacului turnurilor opozantului. O idee simplă și eficientă.

11 Bit Studio a început de la versiunea pentru PC, iar apoi, succesiv, a transferat jocul pe diferite platforme. Din nou: foarte isteț. Cu câtva timp în urmă a fost lansată și a doua parte a acestui joc.


Anomaly: Warzone Earth

McPixel

Însă creatorii polonezi de jocuri nu sunt reprezentați doar prin astfel de studiouri, mai mici sau mai mari, ci și prin diferite alte persoane și ideile lor originale pentru realizarea de jocuri. Autorul care se ascunde sub pseudonimul Sos Sosowski produce, în medie, 10 jocuri deodată. Dacă nu participă la vreun maraton de creare a jocurilor, atunci organizează el unul.



McPixel

Jocurile lui sunt urâte, retro, nebunești, iar cel mai ușor de recunoscut dintre ele este McPixel, un joc adventure despre un bărbat roșcat care trebuie să dezamorseze o bombă. În 20 de secunde. Iar atunci când reușește, trece la următoarea etapă. Problema cu lucrul acesta este că regulile sunt cel mai adesea complet stupide. Uitați complet de logica acțiunilor voastre atunci când miza este salvarea unei insule/unui tramvai/a unei școli/a Pământului de la explozie.

McPixel este un joc simpatic, care va intra în istorie ca fiind primul promovat pe server-ul de piratare PirateBay. Deși Sosowski nu a distribuit jocul gratuit, a considerat că, dacă oamenii tot vor descărca jocul din rețeaua de torrente, macar să le iasă cu acest lucru în întâmpinare, plătind pentru descărcarea jocului atât cât vor.

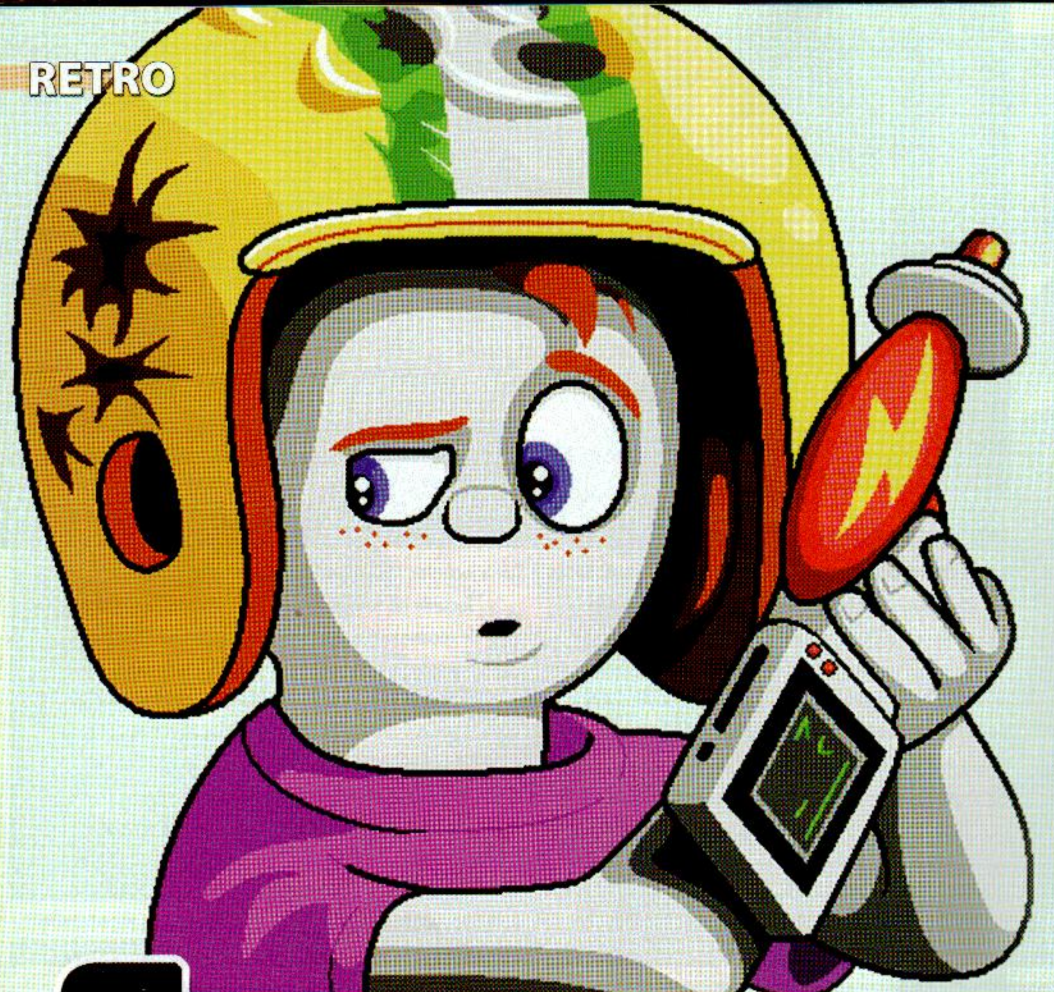
Ce se va întâmpla mai departe?

Majoritatea jocurilor descrise de mine au fost lansate între anii 2010-2012, perioadă pe care o putem denumi „era de aur a producției de jocuri poloneze", iar anul 2011 poate fi considerat, din această perspectivă, cel mai bun an din istorie.

Nu toate jocurile lansate în această perioadă au fost reușite, multe dintre ele au fost deja uitate. Au dispărut firme solide, iar membrii lor au înființat unele noi. Însă dezvoltarea acestei afaceri se află în mod sigur într-o perioadă bună. Atât de bună, încât e nevoie mereu de brațe apte de muncă. După perioada de stagnare din anii 2008-2009, atunci când mulți dintre programatori, graficieni și proiectanți au plecat către vest, s-a dovedit că nu are cine să mai producă acum jocuri, iar firmele caută doritori pe unde pot, din ce în ce mai des peste graniță. Așadar, dacă vreți să luați parte la lucrul la următoarele capitole ale jocurilor enumerate mai sus și aveți aptitudinile potrivite, merită să vă interesați.

Scriind timp de mulți ani despre jocuri poloneze, le-am tratat într-un regim special. În aproape fiecare recenzie apărea expresia „e bun pentru un joc polonez." Acum, am depășit aceste prejudecăți și încet învățăm să privim producțiile poloneze într-un mod mai obiectiv. Le evaluăm prin prisma a ceea ce sunt ele, și nu prin prisma a ceea ar fi putut să fie.

În cele din urmă, datorită internetului și a creșterii utilizării jocurilor pe mobil, chiar nu mai este relevant locul în care un joc a fost creat.
Dacă te uiți la jocurile tale preferate pentru smartphone, ai putea descoperi că mulți dintre cei care le-au creat au nume care se termină în „-ski". **Material realizat cu sprijinul Institutului polonez din România.**

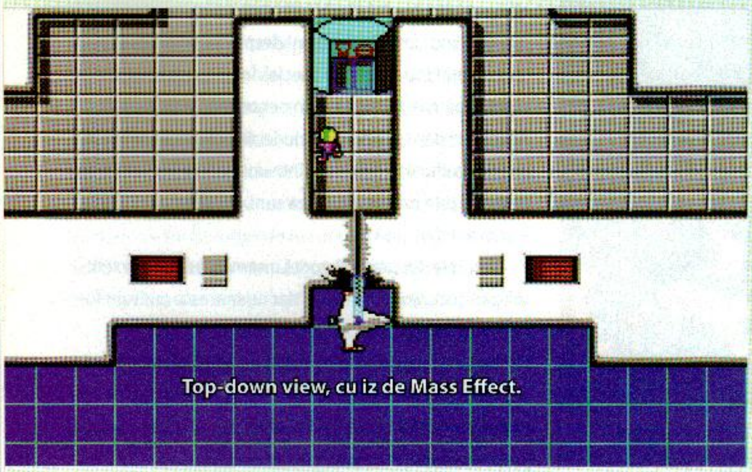




Commander Keen

"Schizofrenie Intergalactică" sau "Aventurile Spațiale ale Tânărului Blazkowicz" ?

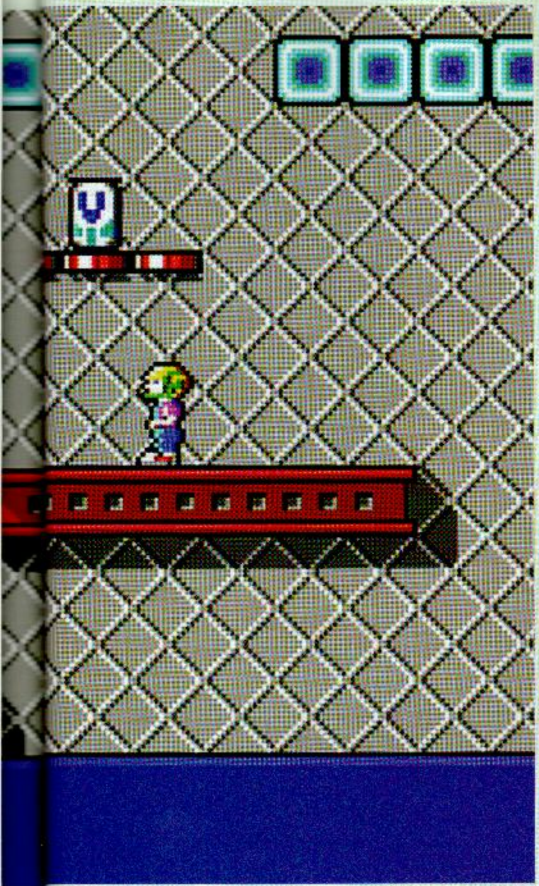
Nu-i așa că iubiți senzația unei revelații spontane? Eu am un zâmbet special pentru clipele în care sinapsele mele reușesc să realizeze conexiuni instantanee între idei sau concepte aparent lipsite de vreo legătură specială. Cred că știți la ce mă refer. Pățesc foarte des asta urmărind acum desenele animate din copilărie. Aș putea jura că multe dintre ele fac aluzii fine la teme destinate adulților, însă majoritatea trec neobservate la vârsta inocenței. Dar cel mai intens feeling imaginabil pentru un iubitor de cultură pop derivă din coliziunea unor universuri fictive: Johnny Bravo lângă Scooby Doo? Mai aveam puțin și mă urcam pe pereți. Aliens vs. Predator? Direct în inimă. Uneori, încrengăturile unui fictional crossover sunt ceva mai subtile, fiind menționate în trecere sau lăsate la cheremul puterii de deducție a fiecăruia dintre noi. Revelația mea personală – momentul meu de iluminare Zen – îmi aduce o lacrimă în ochi ori de câte ori retrăiesc prin prisma memoriei clipa respectivă: William Joseph „Billy Blaze", aka Commander Keen, este nepotul lui William Joseph „B.J." Blazkowicz, protagonistul distrugător de Fuhreri și eroul de război effing awesome din seria Wolfenstein! Așadar, e musai să scot din pălărie un Retro ceva mai... altfel.



Top-down view, cu iz de Mass Effect.

Sfinții Programatori Ioan Carmack și Ioan Romero

Nu vreau să fac blasfemie, dar John Carmack și John Romero merită canonizați și așezați la loc de cinste în panteonul celor mai importante figuri din istoria jocurilor video. Dacă cei doi nu se nășteau, trebuiau inventați. La vremea lor au fost reformatori, inovatori, zei ludici printre muritorii conformiști. Carmack și Romero au inventat genul FPS așa cum îl cunoaștem astăzi, de la cârma crucișătorului Id (pronunțat "id", nu "ai-di"). E de ajuns să spui Wolfenstein, Doom sau Quake și te trec fiori retro. Tot lor trebuie să le fim recunoscători pentru violența grafică reprodusă prin gibbing și pentru un alt platformer clasic, Dangerous Dave. Inițial, mă gândeam să scriu despre DD, dar nu puteam ignora legătura de rudenie dintre Billy și B.J., marea revelație a copilăriei mele. Pe deasupra, am formulat o teorie proprie despre Commander Keen și mecanismele din spate-







le aventurilor intergalactice. Cei doi "Sfinți" au bătut la tastatură codul jocului, căci director și designer, la vremea respectivă, a fost Tom Hall. Okey, întâi de toate, nu strică o mică lecție de istorie: Commander Keen (voi folosi abrevierea CK acolo unde este posibil) se numără printre primele jocuri video dezvoltate de id Software, pe la începutul anilor 1990. A fost publicat de Apogee (inclusiv în popularul format shareware, pe floppy) și s-a bucurat de un succes solid, stabilindu-și repejor o bază de fani – printre care țin să mă auto-includ, deși eu am avut primul contact cu seria abia prin 1995. Mai bine mai târziu decât niciodată. Oricum, câteva trăsături definitorii pentru CK rămân inaugurale pentru platformere chiar și acum, 23 de ani mai târziu. Navigarea între nivelurile 2D se desfășura într-o lume deschisă, explorabilă dintr-o perspectivă top-down. Apoi, partea de platforming avea un level design non-linear, spre deosebire de alte jocuri similare din perioada respectivă. Aventurile lui Billy Blaze au fost distribuite episodic și, above all, ultimele episoade includeau în meniul principal o versiune jucabilă de Pong, intitulată Paddle War. În total, CK numără șase capitole, dar și un episod special (3.5), denumit Keen Dreams. Spre surprinderea mea, colecția completă este disponibilă sub formă de distribuție digitală prin Steam, pentru 5 euro. Personal, consider prețul puțintel cam piperat, însă am fost mereu un fraier atunci când a venit vorba de lucrurile ce-mi provoacă trăiri nostalgice. Nu îl cumpărați dintr-o pornire de moment, fiindcă s-ar putea să fiți dezamăgiți după primele 15 minute. Câteodată ne aducem aminte trecutul într-o formă mistificată, învelită într-un halo specific vremurilor apuse. Totuși, dacă păstrați o pasiune activă pentru jocurile old school, nu mai pierdeți timpul degeaba și scoateți pogo stick-ul de la naftalină!

Schizofrenie Intergalactică

Varianta oficială a poveștii sună cam așa: Billy, un puști genial, cu un IQ de 314 puncte (în testul Raven, presupun) și mult prea multe pseudonime, construiește o navă spațială în curtea din spatele casei – botezată The Bean-with-Bacon Megarocket – și se pune pe explorat Marele Vid, echipat doar cu un zapper, un pogo stick și o cască de fotbal american. Țineți cont că, în varianta oficială, Billy face toate astea pe bune. Puștiul chiar decolează la bordul navetei improvizate, ajunge pe Marte, iar de acolo pornește un război personal cu o rasă de extratereștri malefici numiți Vorticon (ah, anii '90!). William Joseph „Billy Blaze" adoptă titulatura de Commander Keen și, vreme de șapte jocuri, sare de pe o platformă pe alta, adunând dulciuri și preschimbându-le în puncte. Mda, numai că varianta oficială nu pare tocmai plauzibilă. Versiunea mea, pe de altă parte, oferă o explicație ceva mai logică. Billy este un puști bolnav, cu chipul livid, internat la secția de psihiatrie. Întreaga lui copilărie se desfășoară între patru pereți căptușiți, cu o dâră de salivă în colțul gurii, sedat cu suficient Propofol și Midazolam în sânge pentru a tranchiliza un elefant. Scăparea din ghearele schizofreniei capătă forma unei retrageri într-o lume fictivă, întregul său pelerinaj intergalactic fiind rodul unui creier defectuos. Adică, dulciuri pe Marte, într-o bază Vorticon? O navă construită din obiecte de uz casnic? Doze de băuturi răcoritoare levitând pur și simplu pe o planetă străină? Totul se întâmplă în mintea acestui copil nefericit – nimic mai mult decât o halucinație. Știu că teoria mea sună foarte dur, dar, în lumina acestei explicații, povestea jocului capătă conotații mult mai întunecate. Poate că Dopefish (o să discut despre el ceva mai târziu) reprezintă un tată abuziv, iar vorticonii sunt întruchiparea halucinantă a temerilor micului Billy. Merită să vă gândiți puțin la asta, nu?

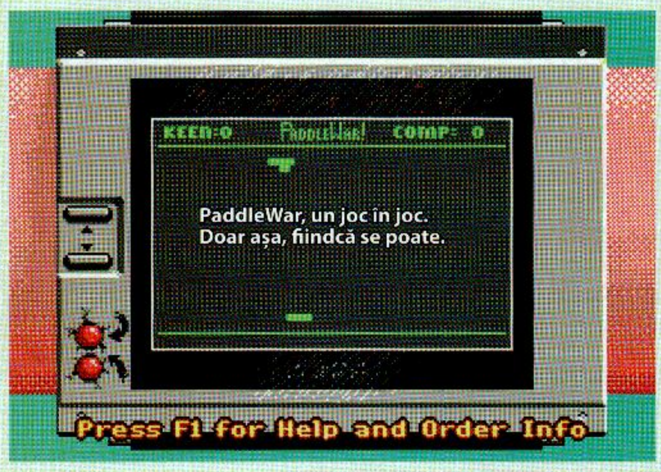


Keen se poate cățăra pe stâlpi, traversând nivelurile tot mai dificile.

Jump, Bounce, Down, Up

Titlul acestui paragraf a fost preluat cu nerușinare, fără acordul celor de la System of a Down, însă îmi era necesar pentru a susține menționarea epicului pogo stick pe care Commander Keen țopăie voios atunci când explorează planetele și bazele extraterestre. Cred că orice băiețel/fetiță din anii '90 și-a dorit un pogo. Ei bine, Billy are unul și îl folosește pentru a se deplasa prin nivelurile complicate. E folositor în salturile pe distanțe lungi, deoarece multe zone nu sunt traversabile



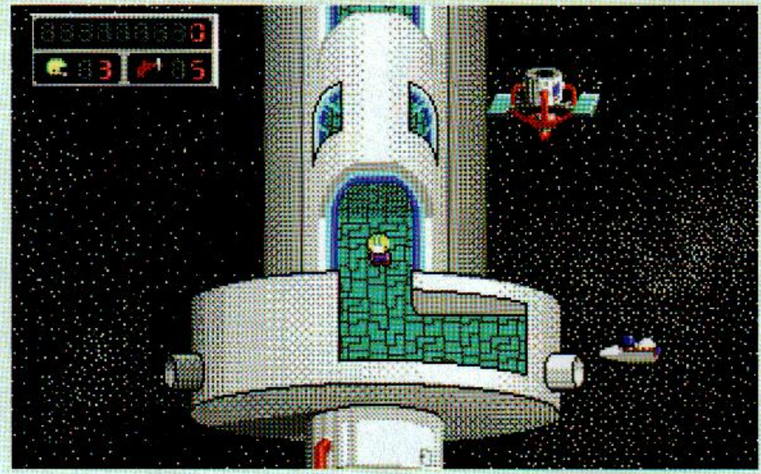


PaddleWar, un joc în joc. Doar așa, fiindcă se poate.



THE DOPEFISH LIVES!!!

altfel. Pogo stick-ul devine o trăsătură importantă din gameplay, diversificând puțintel elementele de platforming. În primele trei episoade („Marooned on Mars", „The Earth Explodes" și „Keen Must Die!"), Billy înfruntă amenințarea vorticonilor, salvând Pământul de la anihilarea totală. Inamicii sunt diverși și prezintă o varietate de pericole, dar întruchiparea supremă a răului, The Grand Intellect, se dovedește a fi chiar Mortimer McMire, un geniu malefic de 8 ani, arhi-rival bătăuș și coleg de școală cu puștiul schizoid. Commander Keen este unul dintre primele jocuri construite pe grafica EGA, engine-ul evoluând de la episod la episod. În "Keen Dreams" (sau The Lost Episode), formula jocului deviază de la rețeta tradițională, misiunile desfășurându-se în adâncul visurilor unui Billy pedepsit pentru că nu și-a mâncat legumele. De această dată, inamicii extratereștrii și roboții sunt înlocuiți cu tot felul de reprezentări antropomorfizate ale unor plante comestibile, aflate sub comanda marelui rege Boobus Tuber. Commander Keen trebuie să elibereze alți copii blocați în limbo-ul vegetal, folosind în locul pistolului laser grenadele flower-power. Dacă nici acum nu credeți în teoria mea, atunci nu știu ce alte argumente aș putea să vă aduc. Episodele 4 și 5 („Secret of the Oracle" și „The Armageddon Machine") sunt, incontestabil, cele mai frumoase din întreaga serie. Tom Hall și Sfinții Ioan au demonstrat, prin aceste două părți ale jocului, că pot realiza un platformer extraordinar. Motorul folosit era simțitor îmbunătățit, acțiunea devenind mult mai dinamică și complexă. Până și salturile cu bățul pogo par mai precise, platforming-ul devenind fluid și natural. William Joseph, zis și Billy Blaze, zis și Commander Keen (!!!) interceptează un semnal radio misterios, trimis de maleficii Shikadi. Aceștia intenționează să distrugă galaxia, însă CK pleacă spre planeta Gnosticus IV, pentru a răsturna planurile apocaliptice. Fiecare componentă a jocului a fost regândită, îmbunătățită și îmbogățită. Nivelurile sunt semnificativ mai lungi, iar inamicii au abilități speciale, fiind mai greu de eliminat. Când Billy ajunge pe Omegamatic, nava-mamă Shikadi, designul locațiilor devine aproape cyberpunk. De fapt, jocul începe să arate chiar bine din acest punct, ultimul episod ("Aliens Ate My Babysitter!") schimbând doar povestea, nu și elemente de gameplay. Molly, babysitter-ița lui Billy, este răpită de Bloogs, o rasă de extratereștri ciclopi, cu un apetit pentru cărnița de Homo Sapiens. Desigur, Commander Keen (sper că nu ați uitat cine este) urcă la bordul navetei spațiale The Bean-with-Bacon Megarocket și pleacă într-o misiune de salvare.





Pe bune, arată chiar bine.

Episodul 6 este ultimul din serie, însă nu aduce vreo concluzie. Vedeți, dacă Tom Hall nu părăsea prematur studiourile id, probabil aveam de trecut în revistă cine știe câte alte capitole din saga lui William Joseph „Billy Blaze", bolnavul de schizofrenie hebephrenică.

Dopefish și Glosolalia

Am lăsat principalele simptome pentru sfârșit. Save the best for last, nu? Pe lângă criza de identitate, multiplele personalități, halucinațiile vizuale sau auditive și, cel mai probabil, bulimia nervosa care îl împinge la consumul excesiv de dulciuri, Billy își concentrează suma traumelor într-o singură ființă: un uriaș pește verde. Dopefish (dope!), descris drept a doua cea mai proastă ființă din Univers, își face apariția pentru prima oară în Secret of the Oracle. Între timp, peștele a devenit un fel de gaming meme, o glumă a programatorilor de jocuri, fiind protagonistul recurent al multor easter-eggs. Sigur l-ați văzut cel puțin o dată. E mare, verde, prost și din gură îi atârnă doi dinți de iepure. Bleah! Mai mult, pe parcursul nivelurilor, CK întâlnește diferite mesaje scrise într-o limbă închipuită, cu un alfabet imaginar (dacă acceptați varianta oficială, este Omnispeak, scrisă în Standard Galactic Alphabet). Simbolurile respective au căpătat un statut de cult classics, fiind subiectul multor discuții și teorii imaginate de fani. În realitate, alfabetul intergalactic este invenția lui Tom Hall și substituie, prin înlocuire directă, alfabetul latin. Cuvintele scrise în SGA își păstrează forma din limba engleză, câteva mesaje și fraze fiind necesare pentru a înțelege pe deplin povestea jocului.

Sfârșitul unei ere (în cămașa de forță)

Commander Keen rămâne, pentru mine, un joc plin de mister. Sigur, arată pueril și deloc atrăgător pentru generația curentă, dar aparențele sunt înșelătoare. Sub grafica EGA pixelată se ascunde un titan al genului platformer, inovator și original. Cei cu suficientă răbdare și o dragoste veritabilă pentru clasicele anilor 1990 nu au absolut nimic de pierdut. Încercați-l și pătrundeți cu încredere în lumea colorată și fascinantă – dar nu uitați niciodată: THE DOPEFISH LIVES! ▶ **Aidan**

Online Fantasy Card Game

elements

De când mă știu, am jinduit la CCG-uri (Collectible Card Game) sau TCG-uri (Trading Card Game). Inițial le-am văzut prin anime-uri, apoi, prin cantinele din regie. Până și seriile gen Pokemon adăugau sare peste rană. Ce mare lucru, în loc să arunc în luptă o carte cu un dragon pe ea, scot un Charizard din buzunar și mă bucur de cam același rezultat, gândeam. Dar cum portabile de la Nintendo nu prea am avut, iar bani să cumpăr pachete de cărți nici nu mai vorbesc, mai mereu această patimă a rămas nesatisfăcută. Apoi, Level a dat și el cu paru' și a început să prezinte jocuri tabletop. Mulțumesc foarte mult! Trebuie să existe o soluție electronică la această problemă, mi-am spus. Și-am găsit. Vedeți Kongai, Ederon, Magic: The Gathering – Online și clonele lui și așa mai departe. Dar mai toate au câte o hibă, ba sunt prea complicate pentru binele lor, ba sunt prea simple ca strategie de joc sau se bazează prea mult pe noroc, ba durează prea mult, pay to win, fără personalitate, cu reguli idioate, grinding exagerat etc. Asta până la Elements, care s-a potrivit ca o mănușă pe ce căutam... dar până la a-l ridica în slăvi, mai bine să-i fac o „mică" prezentare.

La începutul jocului ești rugat să-ți alegi elementul cu care vrei să începi, gen Pământ, Aer, Viață etc., iar jocul îți va dărui un pachet-starter cu care să poți face față primelor două, hai trei, dacă știi ce faci, niveluri de dificultate. Acest pachet de început este format din 40 de cărți, destul de variate ca posibilități, 4 generale (care, în mod normal, ajută orice pachet), 28 aparținând elementului ales, și 8 ale unui element care-l completează foarte bine pe cel de bază. În afara startului în joc, și deci a cărților de început primite, nu trebuie să vă faceți probleme, jocul nu vă va limita în niciun fel. Dacă joci-câștigi-cumperi suficient, poți să-ți faci pachete bazate pe oricare și oricâte elemente. Dar asta nu înseamnă că ce alegi la început nu va influența felul în care... lupți. Dacă alegi Foc, de exemplu, meciurile vor fi foarte rapide, pentru că acest element este foarte volatil. Vei câștiga sau vei pierde, dacă adversarul știe cum să se protejeze, în câteva minute. Eu am ales, inițial, Apa. Pentru că întotdeauna am fost atras de posibilitatea de a îngheța inamicii într-un joc pe ture, dar și pentru că acest Element are bune veleități, atât în apărare, cât și în atac. Strategiile de luptă se dezvoltă mai greu, dar, dacă ai puțin noroc, Apa, apă, apa... este de temut.

O situație mai rară, în care amândoi am reușit să ne clădim o apărare imposibil de pătruns. Am pierdut până la urmă, nu pentru că a reușit să mă „orbească" legiunea lui de licurici, ci pentru că pachetul meu era mai scurt și mi s-au terminat cărțile înaintea lui.



Acum, cărțile sunt și ele de mai multe feluri și, în mod normal, fiecare costă mana/energie/quanta/sau cum vreți voi să o numiți, pentru a putea fi aruncate în luptă. Această mana este generată la fiecare tur de Piloanele (tot cărți, dar cu piloane pe ele) pe care le ai. Pe principiul: primești 1 mana x numărul de piloane aruncate în joc, per tur. Aici apare și prima strategie de care va trebui să țineți cont. Eu am observat că într-un pachet cu aproximativ 40 de cărți care necesită puțină mana pentru a le decarta, focusat pe un singur element, e bine să ai cel puțin 10 Piloane. Cum la începutul unei bătălii primești 7 cărți random din propriul pachet, ai în acest fel șanse bune ca 2-3 din aceste cărți să fie Piloane (dacă vreți calcule matematice și procente, încercați forumul jocului, sunt convins că o să vă puneți mâinile în cap). Și veți vrea să aveți încă de la început Piloane, pentru că fără ele/mana nu puteți juca celelalte cărți. Dacă însă majoritatea cărților alese în pachet necesită multă mana pentru a fi activate, e o bună idee să mai adăugați Piloane. Această echilibristică trebuie făcută cu atenție, pentru că nu vreți nici un pachet cu prea multe cărți. Pachet în care sunt toate șansele să așteptați după una –două cărți până dați ortul popii. Dar nici unul cu prea multe Piloane, pentru că undeva în mijlocul luptei, când mana va fi suficientă, va fi extrem de frustrant să trageți 3 Piloane la rând – se trage câte o carte la începutul fiecărui tur și nu poți avea mai mult de 8 în mână. Pachetele sunt amestecate după fiecare meci, ceea ce face fiecare partidă, chiar dacă o duci împotriva aceluiași Element, diferită.

Aici, deși mi-a umplut planșa cu celule cancerigene, punându-mă în imposibilitatea de a mai juca – nu mai aveam unde să le decartez –, a pierdut, pentru că Viața se poate regenera cu cât ai mai multe „organisme" aruncate în luptă. Bineînțeles, un oponent uman care cunoaște posibilitățile fiecărui element nu va juca niciodată așa, dar asta nu face această situație mai puțin interesantă, sau victoria mai puțin dulce.



De aici reiese că cel mai bine, cel puțin la început, este să vinzi cărțile elementului complementar (e greu să joci pe două tipuri de Piloane/mana), dar și pe cele pe care nu prea le folosești și să cumperi cât poți de multe

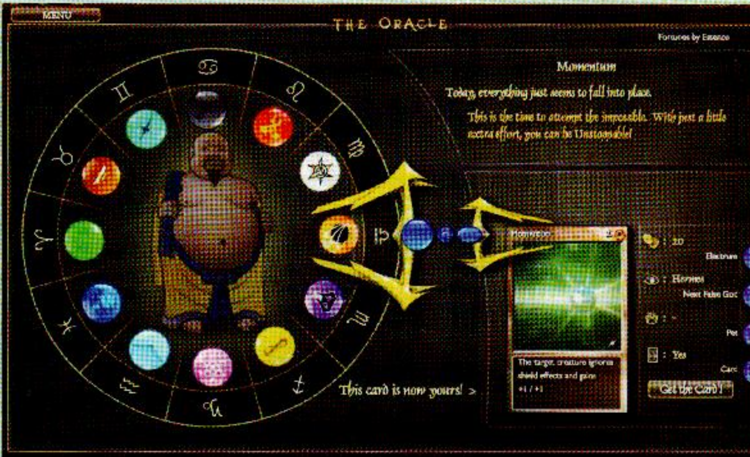


Meniul în care îți construiești pachetele surprinde prin simplitate și funcționalitate.

rău, pentru că decât să-ți cheltui banii câștigați pentru a-ți upgrada cărțile, mai bine lupți aici și, la fiecare victorie, ai o șansă de a primi o carte din pachetul adversarului - se întâmpla și până acum, dar era neinteresant, pentru că pachetele împotriva cărora luptai nu veneau cu aceste cărți speciale. Exact când crezi că le știi pe toate, jocul îți arată că mai ai enorm de muncă. A trebuit să citesc câteva ponturi, și am luat-o de la început. Lucru perfect posibil fără a fi nevoit să faci alt user. Acum am ajuns să bat pachetele de nivel 5 în 50% din cazuri și deja mă lupt cu pachetele de nivel 1 făcute de comunitate. Să vedeți acolo nebunie! Jocul nu este unul lansat ieri, ceea ce înseamnă că majoritatea celor care-l joacă sunt deja departe, nu prea aveți cu cine lupta pe nivelurile mici de dificultate, trebuie să aveți răbdare să creșteți în compania calculatorului. Dar, pentru că nu e lansat ieri, este foarte



Pământ este cea mai bună alegere, dacă vrei să faci grinding de bani, pentru că jocul te premiază proporțional cu viața rămasă la sfârșitul bătăliei, iar aici găsești o carte care îți adaugă puncte de viață câtă mana ai. Atenție însă, este pretențios ca element.



O dată pe zi poți vizita Oracolul, care îți va da (sau nu) o carte gratuit, niscaiva bani, un „pet", aruncat automat în următoarele câteva lupte și/sau numele următorului Zeu Fals pe care-l veți întâlni. Va trebui să vedeți singuri care-i treaba cu acești zei.

din cele interesante (pentru tine) ale elementului de bază – bazarul ți le oferă pe toate încă de la început, nu se deblochează nimic pe parcurs în acest joc, bani să ai. Nu poți avea însă, exceptând piloanele, mai mult de 6 cărți de același fel. Această focusare îți va permite în timp să câștigi 70% din meciurile de nivel 4 (numit 3 în joc), dar atenție, Elements nu este locul în care să găsești o formulă perfectă. Orice ai alege, vor exista cel puțin 2-3 Elemente care vor da cu tine de pământ, dacă le intră cărțile. În plus, AI-ul este impresionant. Nu se repede, așteaptă să-i intre cărțile pentru a dezvolta strategii, contraatacă inteligent etc. Nu e perfect, dar, ținând cont că jocul e gratuit, e dat dracului! De fapt, până veți fi gata de meciuri împotriva oponenților umani, cel mai mult veți învăța ce și cum de la AI.

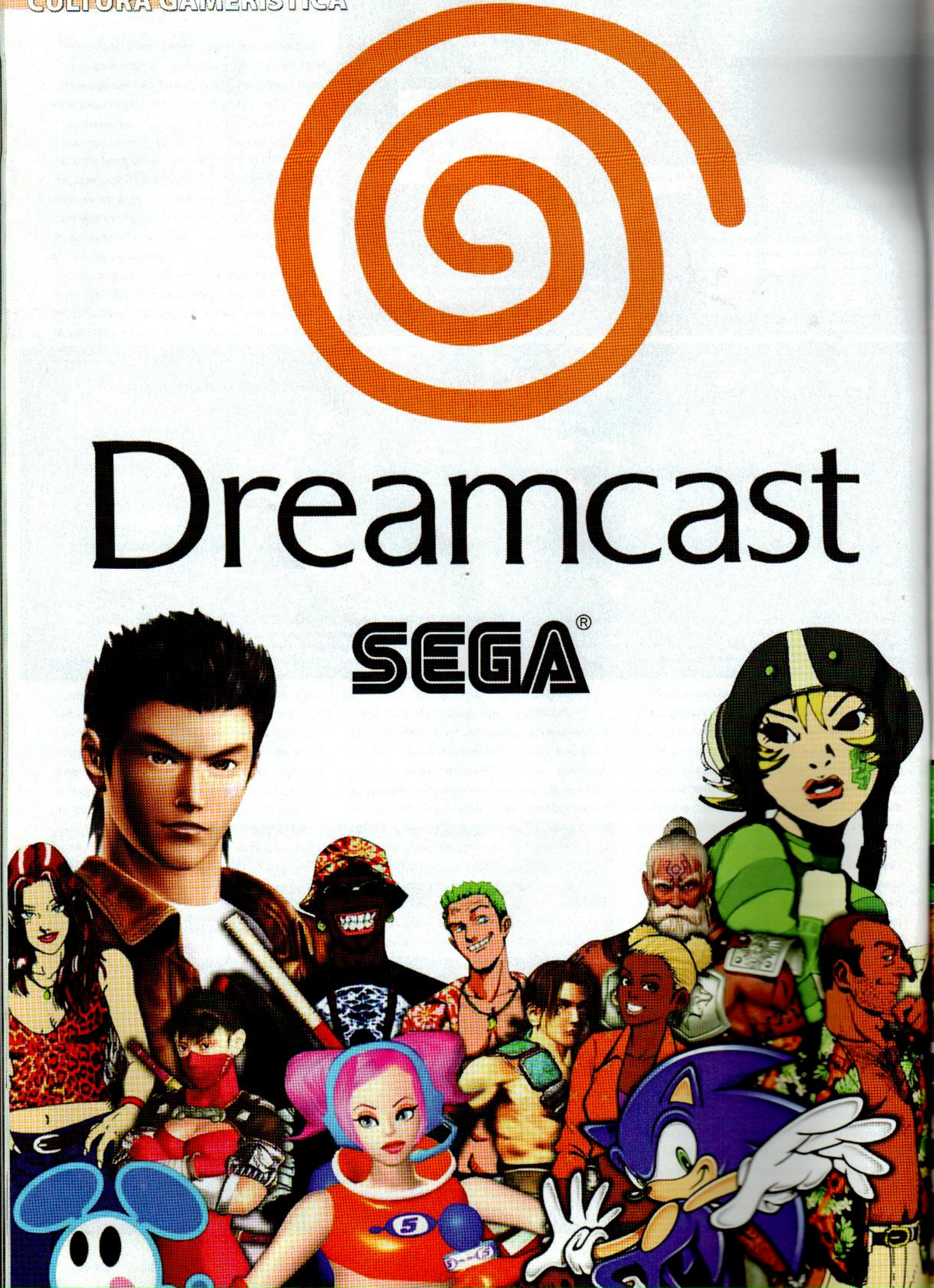
Eu, pentru că am văzut că există un Pilon care îți dă, în loc de 1 mana per tur, 3 random, dar și pentru că fiecare Element are cel puțin o carte puternică cu cerințe mici de activare, am ales exact invers. Am cumpărat numai Piloane de acest tip și am început să colecționez (cumpăr) cărți de pe toate tărâmurile. A, deci Noaptea are un hoț cu care pot fura una dintre armele sau unul dintre scuturile inamicului? Păi, stai așa! Cum? Un scorpion care otrăvește cu fiecare atac reușit? Cum? O vrajă care distruge piloane? Cum? Un ou din care iese o creatură aleatorie? Părea că nu există limite! Asta până ce am realizat că nu pot să am mai mult de 60 de cărți într-un pachet. Oricum, 60 este foarte mult, iar când joci cărți de zeci de feluri, să-ți intre exact ce-ți trebuie e o minune. Dar nu-i nimic, strategii peste strategii se împleteau în mintea-mi, eram înnebunit! Rar am descoperit un joc care să dea atâta dependență. Băgam, când era timp, câteva partide chiar și de la serviciu. Când am început să am rezultate împotriva majorității pachetelor-ideilor de nivel 4, am trecut la level 5, unde mi-am luat-o urât de tot și aproape am renunțat să mai joc. Cu ajutorul pachetului meu multilateral dezvoltat, puteam găsi soluții și contre la aproape tot ce alegea PC-ul, dar pachetele folosite la nivelul 5 sunt mult mai bine structurate. Mult mai forțoase. Te iau din scurt și dau cu tine de pământ. Oponentul nu mai are 100 viață, are 150 și pleacă cu un „Pilon" de bază care dă 3 mana per tur, în loc de 1. În plus, câteva dintre cărțile din aceste pachete sunt „evoluate". Ceea ce nu e neapărat bine pus la punct. Nu prea există combo-uri nesimțite, erori aberante, iar Elementele sunt echilibrate în așa fel, încât toate să-ți pară interesante. Elements nu este nici pe departe CCG-ul perfect, dar, dacă acest tip de joc vă face cu ochiul, este numa' bun pentru începătorii hardcore, fără prea mult timp la dispoziție. Înveți repede să-l joci, partidele durează puțin, cărțile au personalitate (eu nu mă mai gândesc de mult la ele ca la cărți, când am aruncat zâna în luptă, păi, zână e!), strategiile par că nu se mai termină, regulile sunt clare și, poate cel mai important pentru noi românii, este total gratuit. Perfect!

▶ **ncv**

elementsthegame.com

Majoritatea upgrade-urilor par, la prima vedere, penibile. Nu trebuie să uitați însă că jocul desfășoară numere mici. Astfel, o carte care va face damage 6 în loc de 4, chiar dacă pare puțin, este, de fapt, cu 50% mai puternică. Fenixul și Mini Fenixul sunt cărți foarte interesante – vă las pe voi să descoperiți de ce – în jurul cărora puteți dezvolta întregi strategii.




Dreamcast
SEGA

DESPRE CONSOLA CARE DISTRIBUIA VISE

Dacă începeți să vă documentați despre console, pe mai toate forumurile, blogurile și site-urile de specialitate, în mai toate topurile, recenziile și specialele veți găsi o anomalie. O consolă care nu a trăit decât doi ani de zile, dar care pare că a fost iubită de toată lumea. Dreamcast-ul celor de la Sega. Inițial am crezut că e vorba doar de nostalgia celor care l-au apucat sau de o ridicare în slăvi a unui aparat cu potențial care a murit timpuriu. Dar, cu cât învățam mai multe despre el, cu cât citeam mai multe review-uri și-i încercam jocurile, cu atât începeam să înțeleg. La sfârșitul lui 1998 în Japonia și, aproape un an mai târziu, în Europa și State, Sega a lansat prima consolă din a șasea generație. Cu un an înaintea celor de la Sony, cu al lor PlayStation 2, și doi înaintea celor de la Nintendo și Microsoft, cu al lor GameCube, respectiv Xbox. Dacă ne luăm după cifre și frecvențe, a fost cea mai slabă din cele patru, așa cum e și normal. Concurența a avut ani la dispoziție să scoată ceva mai bun, dar, pentru că era foarte prietenoasă cu programatorii, aceștia au reușit să împingă repede jocuri 3D deosebite, care s-au păstrat mult timp în topuri, ca cele mai arătoase ale vremii. Mulți spun, de exemplu, că Shenmue nu a fost întrecut de niciun joc de pe PS2, până 4 ani mai târziu, când Metal Gear Solid 3 a făcut ochi. De fapt, consola nici nu avea sistem de operare preinstalat și fiecare joc trebuia să-l încarce înainte de a rula. Un lucru bun, pentru că, astfel, fiecare producător putea pune pe CD, lângă joc, ultima versiune de Windows CE-DC existentă. Un Windows CE optimizat împreună cu cei de la Microsoft timp de doi ani și care rula DirectX fără probleme. Producătorii puteau, dacă aveau cunoștințele necesare, să-l optimizeze chiar mai mult sau să scrie propriul sistem de operare. Lucru care chiar s-a și întâmplat, și câțiva entuziaști i-au dat înainte creând jocuri freeware (indie) pentru consolă. Chiar și astăzi mai există 2-3 producători care mai scot jocuri pe această platformă. Influența sistemului de operare poate fi observată, de altfel, și în consola celor de la Microsoft, care au luat și au îmbunătățit ce au învățat din colaborarea cu Sega și au creat astfel software-ul primului Xbox.


Consola și controlerul ce-o însoțea. Memory Cardul trebuia cumpărat separat.

Dreamcast a fost prima consolă care a venit cu un modem încorporat și, implicit, prima care putea fi folosită de toată lumea pentru a accesa internetul sau un multiplayer online. Alien Front Online a fost primul joc de consolă care a avut chat in-game. Și tot pentru prima oară, o consolă a început să aibă jocuri care veneau cu extra conținut downloadabil (DLC-uri), gratuit. Pe lângă conectivitatea online, default, consola mai venea și cu un controler deosebit, care avea triggere analogice (având cursă), dar și două sloturi în care puteai introduce diferite accesorii. Cel mai interesant dintre acestea se numea VMU, Visual Memory Unit, care funcționa ca un memory card, dar avea și un mic display pe care jocurile puteau arunca date. Un kilometraj, o bară de sănătate și așa mai departe. In your face, Wii U! Odată scoase din lăcașele lor, aceste VMU-uri se transformau în adevărate miniconsole portabile, pentru că aveau butoane și puteai să te joci și în deplasare, jocuri simpliste, nimic spectaculos, dar oricum. Ba mai mult, le puteai cupla câte două și puteai transfera date între ele.



Alien Front Online



Crazy Taxi 2

Toate aceste inovații nu ar fi fost însă nimic fără jocuri, iar aici este locul unde Sega a împins cu toate motoarele. În acea perioadă, pentru a da putere consolei lor, au produs și „finanțat" mai multe francize noi decât orice altă mare companie. Datorită suportului acordat producătorilor, portările nenumărate de pe Windows și de pe piața Arcade, unde Sega este și astăzi unul dintre cei mai puternici jucători, și, nu în ultimul rând, datorită ușurinței în programare, în doar doi ani, consola a reușit să crească o bibliotecă incredibilă de peste 600 de titluri. Multe dintre acestea recunoscute ca cele mai bune ale vremii, cu impact nemăsurat asupra întregii industrii.

Multă culoare și pasiune

Crazy Taxi, a fost, pentru majoritatea celor care au deținut consola, titlul reprezentativ al acesteia. La fel cum SuperMario Bros. a fost pentru NES, Tetris pentru Game Boy, Halo pentru Xbox și așa mai departe. O dată pentru că era colorat și dement, la fel ca majoritatea titlurilor cunoscute ale consolei, dar și pentru că putea fi jucat în neștire și de oricine. Primul joc al seriei a fost portat (și extins) în 2000 de pe arcade și are o notă mediată incredibilă pe GameRankings, 90.3%. Incredibilă pentru un joc care nu vrea să fie nimic mai mult decât un „simulator". De taxi. Decapotabil. În care tot ce făceai era să iei pe cineva în cursă și să încerci să-l duci cât mai repede și mai nebunesc la destinație. Din păcate, portările ulterioare au pierdut constant câte ceva pe drum, varianta de PC (2002), de exemplu, având și o grafică mai proastă, dar și mai puține locații?! O variantă HD foarte aproape de original și-a făcut însă până la urmă loc între celelalte jocuri actuale și acum CT poate fi încercat pe PS360 ca downloadabil și chiar și pe Steam sau iOS. În 2001 Sega a lansat Crazy Taxi 2 – mai mare, mai frumos, mai nebunesc. Franciza a fost printre primele care a folosit reclame in game cu cap și mulți dintre cei care le-au jucat recunosc că au fost obsedați de Fila și Pizza Hut când erau mici, doar pentru că reclamele acestora apăreau pe toate panourile din joc.

Sonic Adventure și continuarea lui, Sonic Adventure 2, sunt pentru mulți, singurele titluri Sonic, 3D, cu adevărat valoroase. Trecerea la 3D a fost răspunsul celor de la Sega la Super Mario-ul 64 al celor de la Nintendo și la Spyro-ul celor de la Sony. Un răspuns cu greutate, pentru că jocurile s-au dovedit a fi platformere foarte valoroase. Cu multiple personaje, povești și stiluri de joc.


Gamepad-ul și Memory Cardul (VMU) deosebit


Sonic Adventure


Ecco the Dolphin: Defender of the Future



Shenmue


Shenmue 2

Într-un mod bizar, SA și SA2 au fost și concurența nebuniei numite Tamagotchi, pentru că în joc puteai găsi grădini și animăluțe de companie, pe care le puteai transfera pe VMU pentru a le antrena... în deplasare. Mai mult, dacă cuplai VMU-ul cu unul al unui prieten, animăluțele se... împerecheau și creau un ou, sau două, din care ieșeau, odată mutate înapoi în joc, animăluțe mai speciale. Ambele jocuri au fost portate pe Nintendo GameCube după ce Dreamcast-ul a „murit", dar și-au făcut apariția și pe PS360. Pe Steam nu avem decât o variantă îmbunătățită a primei aventuri, dar măcar avem promisiunea că nu va fi ultimul joc care va fi portat de pe Dreamcast. Portările au, le fel ca și jocurile originale, probleme cu camera, dar pentru fanii Sonic sunt de neratat. Sonic Adventure a fost, de altfel, și cel mai vândut joc al consolei – 2.5 milioane de exemplare.

Cum în acea perioadă platformer-ele și action-adventure-le erau la putere, cei de la Sega au plusat și au mai lansat lângă Sonic și Ecco the Dolphin: Defender of the Future, un joc cum nu e altul, cu o poveste care se întindea pe 4 perioade diferite de timp, scrisă de David Brin, un cunoscut autor de SF-uri. O aventură în care tu, un delfin al anilor 3000, simulat incredibil de realist pentru un titlu al anilor 2000, te întorci în timp pentru a reface legătura dintre oameni și cetacee. Și, bineînțeles, pentru a salva planeta, de 3 ori. Nivelurile sunt imense și deosebit de frumoase, iar apa arată extraordinar. De fapt, ciudat, deși nu s-a dorit un joc horror, mulți dintre cei care l-au încercat îl plasează în această categorie datorită singurătății și melancoliei impuse de anumite pasaje. Sunetele își aduc și ele aportul, stranii și înăbușite, așa cum v-ați și aștepta de la un joc subacvatic. O portare care să elimine framerate-ul (câteodată) scăzut și să mai mărească un pic vizibilitatea se lasă încă așteptată.

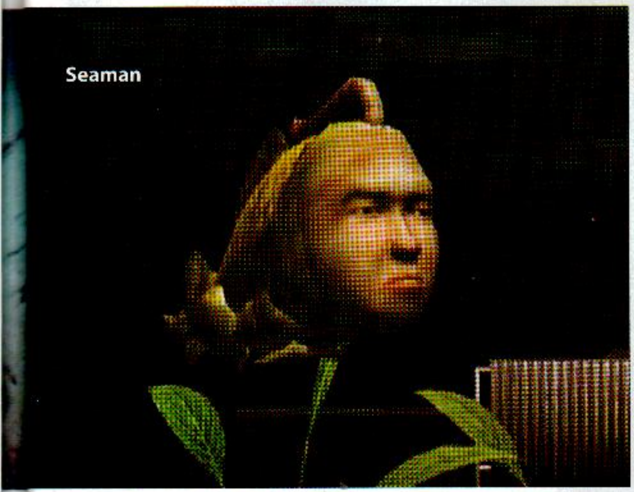
Shenmue este jocul cu care Sega a vrut să închidă gura tuturor. A costat nu mai puțin de 47 de milioane de dolari, 64 milioane în banii de azi, și pentru o perioadă destul de lungă chiar a fost considerat de către cei de la Guiness (Cartea Recordurilor) ca cel mai scump joc făcut vreodată. Este primul titlu de tip open-city (oraș deschis explorării), din cadrul genului mai mare numit open-world. Și primul din acest gen care a avut ciclu zi-noapte, vreme variabilă și toate NPC-urile dublate de actori. De fapt, producătorul și directorul jocului, domnul Yu Suzuki, a considerat că jocul nu se încadrează neapărat în genul open-world pentru că este mult mai mult de atât. Shenmue este un simulator uman, în care eroul, un tânăr japonez al anilor 80, trebuie să doarmă, să mănânce și chiar să se schimbe și să se ducă la muncă. Atenția la detaliu este extremă și jocul dă peste nas chiar și celor actuale când vine vorba de numărul de obiecte cu care poți interacționa sau prin faptul că toate NPC-urile își văd de viața lor relativ la oră sau vreme. Bucățica de oraș în care se petrece acțiunea avea chiar și sală de jocuri electronice (operaționale – vechi titluri Sega), minimarket-uri și chiar și biliard. De altfel, Yokosuka nu este un oraș fictiv, iar producătorii au făcut tot ce le-a stat în putere pentru a reproduce atmosfera din anii '80 a acestui loc. Dacă doreai, puteai alege ca jocul să recreeze până și condițiile meteorologice, exact cum au fost ele între 1986 și 1987 în această zonă. Pe zile.

În momentul în care am ieșit afară și am călcat pentru prima dată în zăpadă, sunetul mi-a adus aminte de ulițele de la țară. Când ploua, jocul parcă devenea mai frumos datorită umbrelelor colorate deschise de NPC-urile grăbite, iar când m-am angajat (trebuia să strâng bani să plec în Hong Kong să-mi răzbun tatăl) în port ca șofer de motostivuitor și m-am apucat să mut containere, aveam și cotă pe zi, am decis că acesta este cel mai frumos și mai interesant joc pe care l-am jucat vreodată. Nu toată lumea a fost însă de acord, pentru că și atunci, ca și acum, gamerii erau obișnuiți ca jocurile să-i ia de mânuță și să-i poarte prin poveste. Iar Shenmue nu se grăbește nicăieri, este exact ca un serial anime, lent și bun. Jocul este și cel care a inventat Quick Time Event-ul (QTE) și, deși acum le urâm, atunci erau implementate cu cap. Dacă nu erai suficient de rapid în combinații, nu schimbai decât viteza gameplay-ului. Domnul Yu Suzuki a gândit o poveste cu 11 capitole și presupun că chiar a vrut să creeze 11 jocuri, câte unul pentru fiecare. Cum socoteala de acasă nu se potrivește însă cu cea din târg, Shenmue 2 a prezentat capitolele 3-5 ale poveștii. Ceea ce i-a făcut pe cei mai puțin răbdători să-l ridice în slăvi, datorită gameplay-ului și story-ului mai alert, Shenmue 3 urmând să închidă povestea. Asta dacă Sega nu ar fi decis să-l pună în așteptare. Unde a rămas până astăzi. Dacă zvonurile sunt adevărate, versiunile HD ale acestor două jocuri sunt deja gata. Le așteptăm cu mare interes. Mai ales pe Steam.

Multă culoare și nebunie

Deși jocurile de mai sus au adus faimă Dreamcast-ului, nu ele sunt însă cele care l-au făcut de neuitat. Consola a avut o colecție impresionantă de jocuri ciuda-


Jet Set Radio


Seaman



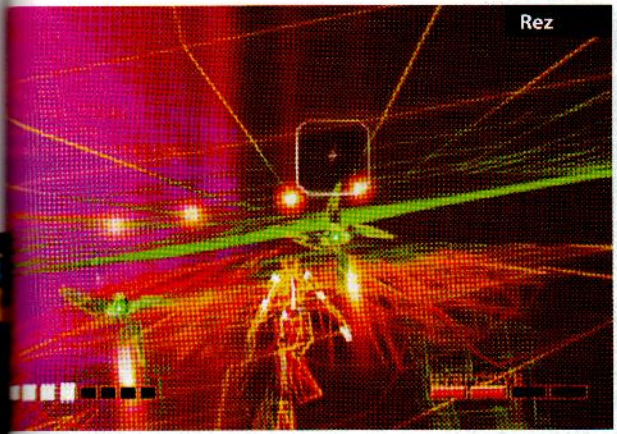
Space Channel 5



ChuChu Rocket!



Samba de Amigo

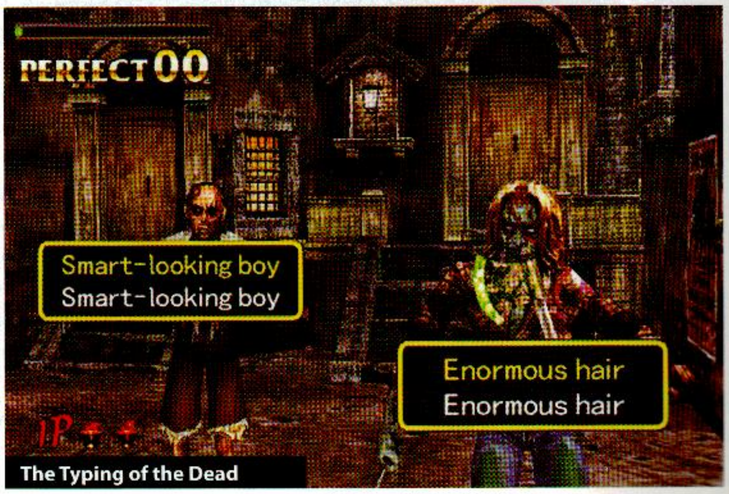

Rez

te, în frunte cu Jet Set Radio, în care ești un membru al unei bande rebele din Tokyo și încerci să acoperi graffitti-urile celorlalte găști, cu altele mai cu moț care o promovează pe a ta, în timp ce te dai cu rolele și execuți mișcări mai interesante decât în Tony Hawk's Pro Skater. Jocul este o nebunie action și este titlul care a popularizat tehnica cel-shaded în cadrul industriei. O variantă HD a jocului a fost lansată de curând pe Steam și PS360. Seaman este... greu de descris în cuvinte. Un simulator de acvariu?! Jocul venea cu un microfon și te punea în postura de a crește un pește cu față umană. Interacțiunea era limitată la câteva butoane și cuvinte și trebuia să revii la intervale orare fixe pentru a-l „îngriji". Deși, în timp, peștomul putea fi oarecum domesticit, asta nu-l oprea din a te insulta fără niciun motiv. Și, ca să fie și mai ciudat, vocea cu care o făcea era cea a lui Leonard Nimoy, Mister Spock în Star Strek. ChuChu Rocket! Este unul dintre cele mai bune puzzle-uri pe care le-am jucat, în care trebuie să ajuți șoriceii spațiali să ajungă la rachetă înainte de a fi mâncați de pisicuțele, probail, la fel de spațiale. Planșele sunt, de fapt, mici labirinturi în care trebuie să pui câteva săgeți, astfel încât să direcționezi rozătoarele pe drumul cel bun. ChuChu era jocul care venea gratuit cu consola tocmai pentru a-i sublinia calitățile online. Și da, puteai să te conectezi la internet pentru a pune bețe în roate colegilor iubitori de hamsteri. Creatorul de niveluri a fost și el utilizat în draci de comunitate și zeci de mii de niveluri au fost create. ChuChu este considerat de mulți primul joc online de consolă. Mai nou, poate fi încercat atât pe Android, cât și pe iOS.

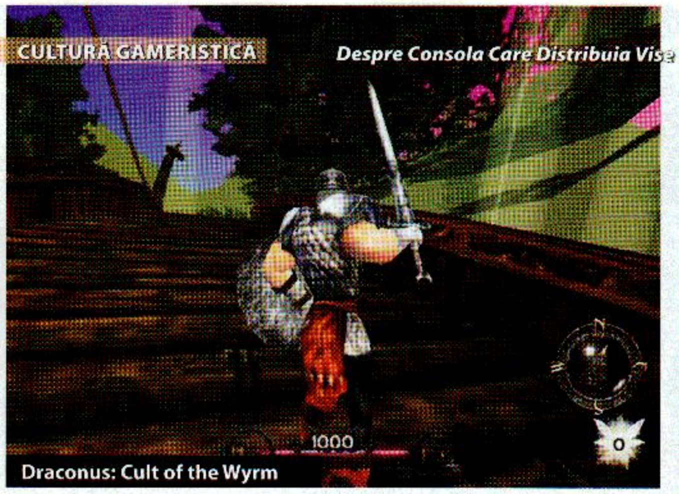
Înainte de orice Guitar Hero sau Rock Band, înainte de orice chitară sau tobă de plastic, au existat Samba de Amigo și castanietele (maracasele) lui. Unul dintre cele mai ciudate și haioase controlere din istorie. Poziția acestora era triangulată cu un sistem și mai ciudat de senzori și tot ce trebuia să faci era să le miști pe direcțiile arătate pe ecran pentru a cânta în ritm. Coloana sonoră era alcătuită din melodii latino ca Macarena sau La Bamba. Jocul a fost relansat pe Wii, un candidat perfect datorită cuplului Remote+Nunchuk și a avut un soundtrak extins. Fără sunetul specific făcut de castaniete, jocul nu s-a ridicat însă la nebunia inițială. Dar Sega nu s-a oprit doar la un singur tip de joc „muzical". Ei au încercat chiar și un (rail) shooter pe șine, care cânta odată cu acțiunile tale și exploziile de pe ecran. Controlerul vibrând în același ritm. Pe numele lui Rez, titlul a devenit unul de cult și a fost lansat și pe PS2, iar mai apoi și în HD pe X360 ca downloadabil. Apoi au venit cu Space Channel 5 în care ești Ulala, o reporteriță într-o lume nebună, nebună, nebună, plină de culoare, extratereștri și roboți. O reporteriță care dă din fund în ritmul muzicii, asta dacă ești în stare să ții minte secvențele de butoane pe care trebuie să le apeși, și-i hipnotizează pe ăia răi, după care îi împușcă cu pistolul din dotare? Cum?! Așa cum se poate vedea și pe Steam sau PS360 în HD. Doar versiunea Part 2, că e mai sexy.

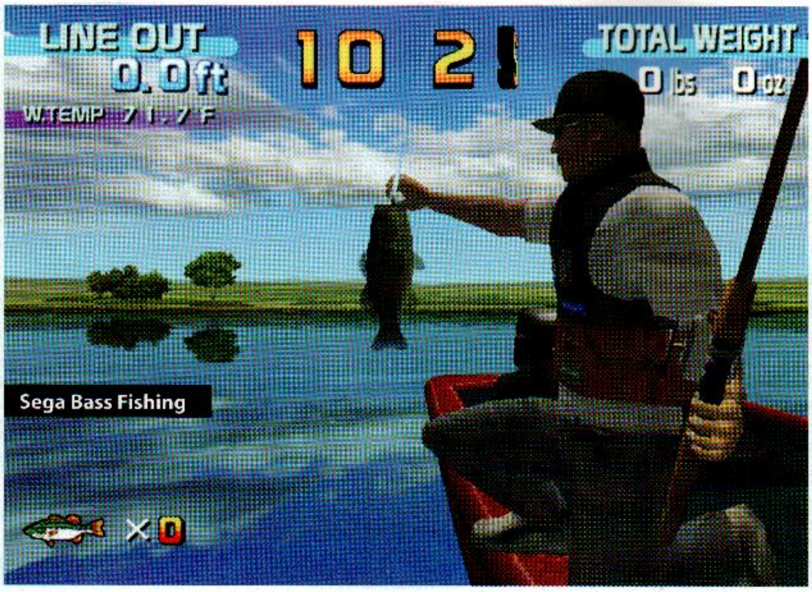
Multă culoare și acțiune

Dar Sega nu s-a oprit doar la AAA-uri și ciudățele. Ei au dorit să acopere toată gama de jocuri care exista la acea vreme. Și când nu au putut să le facă chiar ei, au apelat la specialiști. Shoot'em up-uri? Cel mai bun joc de tip light gun a fost portat de pe aceleași iubite (la acea vreme) Arcade-uri. The House of the Dead 2 era un adevărat film de categorie B, transpus într-un rail-shooter. Și cum trebuia să adauge și puțină ciudățenie, au venit și cu The Typing of the Dead, un joc în care omorai zombi dacă scriai la o tastatură cuvintele de pe ecran. Din ce în ce mai repede, din ce în ce mai lungi, din ce în ce mai multe. Aș vrea să adaug aici și Ikaruga, unul din bulet-hell-urile de cult, dar,

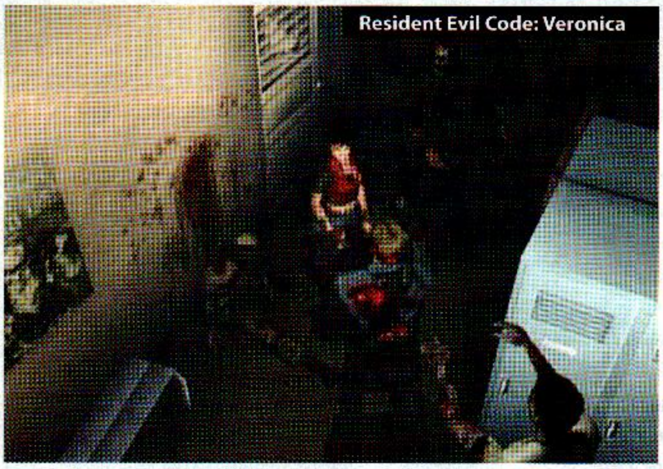


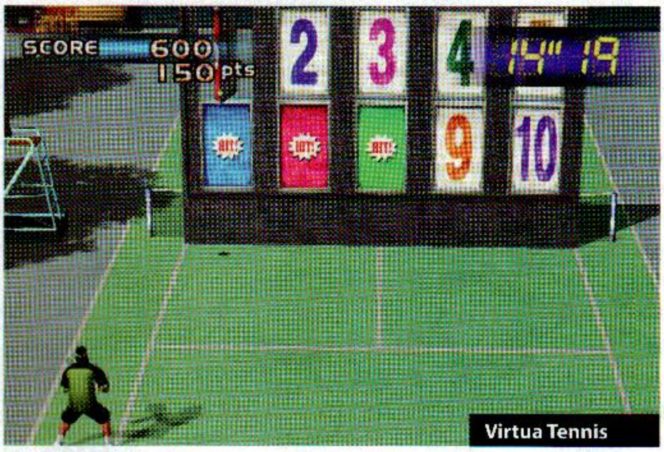
The Typing of the Dead


Draconus: Cult of the Wyrm



Sega Bass Fishing


Resident Evil Code: Veronica



Virtua Tennis



Power Stone 2

pentru ca a apărut pe Dreamcast doar în Japonia, o fac doar cu jumătate de gură. Presupun că MDK2, un shooter atipic la persoana a 3-a, poate fi pus și el aici, nu de alta, dar a fost dezvoltat în mare pe Dreamcast și abia apoi portat pe Windows și PS2. Versiunea HD a venit cu Level acum câteva numere. Hack and slash? Draconus: Cult of the Wyrm. Un titlu mai puțin cunoscut, dar cu poveste și personaje deosebite cum numai în desenele japoneze mai vezi. Cu un sistem de combat incredibil de bine pus la punct, care dă metri și astăzi multor jocuri moderne. Survival Horror? Sega a lucrat în strânsă colaborare cu Capcom și a adus, pentru prima oară pe o consolă non-Sony, un Resident Evil. Numit Resident Evil Code: Veronica, era continuarea directă a lui Resident Evil 2. Și a fost considerat de mulți dintre cei care iubesc stilul vechi de joc RE ca unul dintre cele mai bune jocuri ale francizei. Când Dreamcast a „murit", titlul a fost portat și pe PS2 și pe GameCube, iar în 2011 a fost remasterizat pentru PS360.

Când Sega a văzut că EA e de neclintit și că nu va susține în niciun fel Dreamcast-ul, a dat din cap a răzbunare și, în loc să întoarcă și celălalt obraz, s-a întors un an mai târziu cu franciza 2K – titlurile NBA 2K, NHL 2K și NFL 2K dând de pământ cu tot ce avea EA scos la înaintare la acea dată. Ba mai mult, au reușit să și rămână deasupra celor de la EA în următorii doi ani cu NBA 2K1 și 2; NHL 2K2; NFL 2K1 și 2. O rivalitate cu efecte benefice pentru noi toți. Și, ca de obicei, Sega nu s-a oprit aici, Virtua Tennis, respectiv Virtua Tennis 2 fiind și acum considerate unele dintre cele mai bune și mai importante jocuri de tenis din toate timpurile. Titlurile nu erau nici pe departe niște simulări ale sportului alb, dar erau ușor de învățat și pentru prima oară simțeai că ești în control, având la dispoziție o gamă largă de lovituri. Să nu uităm minijocurile, tipice francizei și atât de obsedante. Dacă pescuitul e sport, să nu uităm nici de Sega Bass Fishing, un titlu care nu a fost bine văzut de presă, pe motiv că era prea simplist (duh!), dar care s-a vândut bine și care a venit și cu unul dintre cele mai interesante controlere din acea perioadă. Sega Fishing Controller – o undiță cu butoane „pentru o experiență de joc de milioane". Titlul arăta bestial și a fost portat până la urmă și pe PC (2001), dar și pe Wii și PS360.

Jocurile de curse nu au fost nici ele uitate, dar aici nu avem prea multe exclusive. Cele mai îndrăgite sunt cele care arătau mai bine în acea perioadă pe Dreamcast, în plus, controlerul era de preferat celorlalte pentru că avea trigger-e analogice. Printre cele mai interesante, dar mai puțin cunoscute, am descoperit Hydro Thunder, San Francisco Rush 2049 și Vanishing Point. Când vine vorba de fightere însă, consola ar putea da de pământ cu toate cele actuale. Power Stone și Power Stone 2 au fost printre primele brawler-e complet 3D, în care până la 4 jucători își puteau arunca simultan mese unul în capul altuia și culegeau Pietre ale Puterii pentru a se transforma în mutanți. Majoritatea norocoșilor care au testat aceste titluri au rămas obsedați pe vecie și, chiar și după 12 ani, tot mai cer un Power Stone 3. Soulcalibur nu cred că mai necesită nicio prezentare. La fel ca multe altele, a fost portat de pe Arcade. Extins și îmbunătățit. Titlul este considerat unul dintre cele mai bune jocuri ale sistemului și unul dintre cele mai bune fightere 3D din toate timpurile. Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes a venit și el tot de pe scena Arcade. Cu 56 de luptători care puteau fi grupați câte trei pentru a forma echipe, jocul dezvolta un haos 2D greu de descris. Acum poate fi încercat și pe PS360, dar experții spun că Dreamcast-ul rămâne cea mai bună casă a acestui titlu. Street Fighter III: 3rd Strike este alt fighter mult iubit, de această dată jucat și la nivel competițional. Versiunea Dreamcast este din nou considerată cea mai bună, în unele competiții, dacă am înțeles bine, fiind folosită și astăzi. Între timp a apărut și o versiune online, jucabilă pe PS360. Arunc și Dead or Alive 2 și Virtua Fighter 3tb, așa, ca să fie.



Soulcalibur

Multă culoare şi poveşti

Pe principiul: „n-avem pilaf, nu-i nimic, facem risotto" se pare ca au mers cei de la Sega şi când au avut nevoie de un înlocuitor pentru Final Fantasy, o franciză exclusivă Sony, la acea dată. Alegerea s-a numit Grandia II, un RPG (logic) de mari dimensiuni, arătos, 3D, cu un sistem de luptă la fel de interesant ca cel al Fanteziilor, dar cu o poveste şi personaje predictibile. Pentru fanii Dreamcast a fost suficient, dar Final Fantasy (mai ales VII şi IX) au confirmat încă o dată că sunt greu de întrecut. Titlul a fost portat atât pe PS2, cât şi pe PC, dar ambele variante au fost repede decimate în review-uri. Lângă Grandia II, Sega a venit însă şi cu Skies of Arcadia, un RPG de această dată cu piraţi, într-o lume inspirată de opera lui Jules Verne. Deşi jocul nu avea pretenţii la coroana RPG, a fost primit cu braţele deschise şi a fost lăudat la unison pentru grafica detaliată şi paleta bogată de culori. Ba chiar, pentru că emana pasiune, a ajuns să fie considerat unul dintre cele mai bune titluri Dreamcast. Cum Diablo a fost un nume mare chiar şi în Japonia, Sega a decis că e nevoie şi de aşa ceva şi ce a ieşit s-a numit Record of Lodoss War. Un Action RPG de milioane, mai bun decât Diablo II din multe puncte de vedere, ca varietate a item-urilor şi a inamicilor, dimensiune şi poveste. Nu a avut însă multiplayer şi nici rejucabilitatea regelui, aşa că a fost repede uitat. Pe acest tărâm al Jocurilor pe Roluri lupta părea pierdută. La începutul lui 2001 însă, Phantasy Star Online a făcut ochi şi a închis gura tuturor. Jocul avea o campanie sigle player stufoasă, dar îţi permitea să te loghezi la internet şi, împreună cu alţi 3 temerari, te lăsa să joci în cooperativ. La sfârşitul lui 2001 comunitatea ajunsese la 200 de mii de utilizatori, 2 ani mai târziu crescând la 600 de mii. PSO a fost din multe puncte de vedere primul MMO de consolă şi a popularizat genul în rândul consumatorilor care preferă acest tip de platformă, în detrimentul PC-ului. În plus, jocul s-a dovedit a fi stabil şi a avut o grafică incredibilă pentru un online.

Multă culoare, fără parale

Şi-atunci, presupun că vă întrebaţi, dacă totul a fost atât de impresionant, dacă a avut atât de multe jocuri bune consola, interesante, deosebite, într-un timp atât de scurt, ce s-a întâmplat? De ce a renunţat Sega la a o mai produce? Ei bine… în momentul în care Sony a lansat PlayStation 2, la un an de la lansarea Dreamcast în Europa şi State, vânzările acesteia din urmă s-au împotmolit. Pare-se că toate planetele s-au aliniat şi PS2-ul a devenit peste noapte preferatul tuturor. Ajutat, bineînţeles, şi de publicitatea agresivă făcută de Sony, de faptul că mult mai multă lume era în sfârşit pregătită să cumpere o consolă nouă, de faptul că sistemul era şi DVD player, un mediu foarte la modă atunci, dar şi pentru că putea rula toate jocurile consolei anterioare. Toate astea, dar şi faptul că Sony a reuşit să păstreze foarte mulţi dintre producătorii mari şi a avut şi o distribuţie mult mai puternică ce a împins retailerii de la spate – în scurt timp spaţiul la raft devenise de 5 ori mai mare în favoarea jocurilor de PlayStation 2 –, toate au dus la o scădere dramatică a vânzărilor sistemului celor de la Sega. Dreamcast-ul era chiar cu 100 de dolari mai ieftin şi tot degeaba. La doar 5 luni de la lansarea PlayStation 2, Sega a realizat că în acest ritm nu mai are resursele necesare pentru a continua şi s-a retras, probabil pentru a nu intra în faliment, devenind astfel o companie axată strict pe software. Dreamcast a fost ultima lor consolă, iar şansele de a mai reveni în cursă par nule în acest moment. Păcat! O companie care a riscat sute de milioane şi a produs şi finanţat atât de multe titluri noi şi influente, într-un timp atât de scurt, plus o consolă cât se poate de interesantă (nu că celelate ale lor nu ar fi fost), ar fi meritat mai mult. Şi sper să nu se supere nimeni dacă pun aici un: „Mulţumim Sega pentru brânciul dat industriei." Semnat: Comunitatea! ▶ **ncv**



Grandia II


Skies of Arcadia



Record of Lodoss War



Phantasy Star Online

Roccat Kave 5.1

Care te flanchează fără cusur

Distribuitor SKIN **Preț** 439,99 LEI



Atunci cînd te joci, privești un film sau asculți muzică, există două feluri de a trăi experiența sunetului surround, sunetul care te înconjoară. Unul presupune folosirea unui sistem de boxe 5.1, alcătuit dintr-o boxă de centru, două de față, două de spate (surround) și un subwoofer. Astfel, sunetele capătă amplasamentul lor real în spațiul audio 3D, creîndu-ți senzația de imersiune la modul cel mai direct, prin folosirea tehnologiilor de surround de tipul Dolby TrueHD, Dolby Digital, Dolby DTS sau Dolby Pro Logic II.

Al doilea fel de a avea sunet 3D ține de folosirea căștilor stereo. În acest caz, sînt utilizați algoritmi speciali (de tip HRTF – Head Related Transfer Functions), care simulează felul în care sunetul se modifică prin mișcarea sa relativ la urechile noastre. Astfel, sînt suficiente două surse de sunet – cîte un singur difuzor în cîte o cupă a căștilor, cea de stînga și cea de dreapta – pentru a oferi utilizatorului senzația tridimensionalității sunetului și a recrea surround-ul din jocuri, filme și muzică. Tehnologia cea mai răspîndită în domeniul entertainmentului multimedia care face o astfel de conversie a celor 5.1 canale de sunet în numai 2 canale de cască, cu păstrarea percepției surround a amplasării surselor de sunet, este Dolby Headphone.

De cîțiva ani însă, există și o a treia modalitate de a experimenta sunetul surround/3D din jocuri, filme și muzică. Este vorba despre căștile 5.1, ce apelează la soluția tehnică a amplasării mai multor difuzoare în fiecare cupă a unor căști, astfel așezate încît un difuzor să fie responsabil de canalul de spate (surround), unul de față și unul de centru. Unele căști de acest tip includ și un al patrulea difuzor, ce produce mai mult vibrații, redînd frecvențele joase de pe canalul dedicat subwoofer-ului.



Scepticism

De-a lungul anilor, am primit cîteva astfel de căști 5.1, pe care le-am testat extensiv. V-o spun clar, absolut nici o astfel de cască nu mi-a plăcut pînă acum. Primul element deranjant a fost greutatea – frate, mă durea creștetul capului după o oră de purtat asemenea nătemenii de parcă gîndisem cu chelia în tot timpul ăsta! Da, inevitabil, deoarece în cască se află mai multe difuzoare, acestea trag la cîntar, și nu puțin.

Al doilea element deranjant a fost la fel de important pentru o pereche de căști – sunetul. Nu am găsit pînă acum nici o cască 5.1 care să sune bine. Undeva, ca dintr-un fel de butoi ineficient proiectat, sunetele veneau neclar, îngălat, cu prea puțină distincție și relief tridimensional pentru a mă convinge. Pur și simplu, soluțiile bazate pe surround-ul recreat în căști obișnuite, stereo, erau cu mult mai bune calitativ, mai convingătoare, oferind imersiunea pe care o căutam, decît behemothurile de căști 5.1.

Dar dacă?...

Și am primit la test căștile Roccat Kave 5.1. Ei bine, din start vă voi spune că acestea mi-au schimbat complet perspectiva asupra unei asemenea soluții de surround în căști. Iar asta pentru că, pentru prima oară în experiența mea de tester de scule audio de nivel consumer, am dat peste căști 5.1 făcute așa cum trebuie, sub toate aspectele.

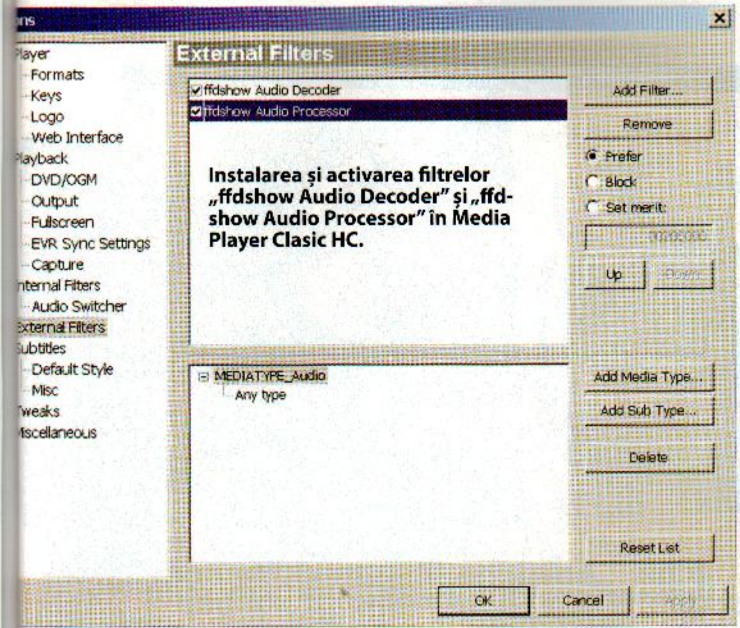
În primul rînd, e vorba de ergonomie. Căștile sînt ușoare, semnificativ mai ușoare decît alte produse de acest tip. Dar, pe lîngă greutatea redusă, felul în care este proiectată banda care trece peste cap este impecabil, trei profile dreptunghiulare dintr-un material moale se așază pe creștet și preiau pe o suprafață mare forța exercitată de greutate asupra acestuia, ceea ce reduce mult presiunea. Rezultatul? Pentru mine uimitor: în timpul testării am stat și șase ore aproape fără întrerupere cu Roccat Kave 5.1 pe cap și nu am simțit aproape nici o jenă, durere sau disconfort. Vreau să spun că după două ore de stat cu căștile mele Audio Technica (de studio) pe urechi simt un disconfort, nu pronunțat, dar nu de neglijat. Da, Roccat Kave 5.1 sînt chiar mai bune la capitolul ergonomie decît căștile mele stereo profesionale... hm.

Sînt mulțumit și de materialul plastic mat, foarte rigid, din care sînt făcute Roccat Kave 5.1. Este plăcut la privit și pipăit, este ușor și pare să aibă calități acustice remarcabile. De altfel, aici doream să vă aduc – la sunet.

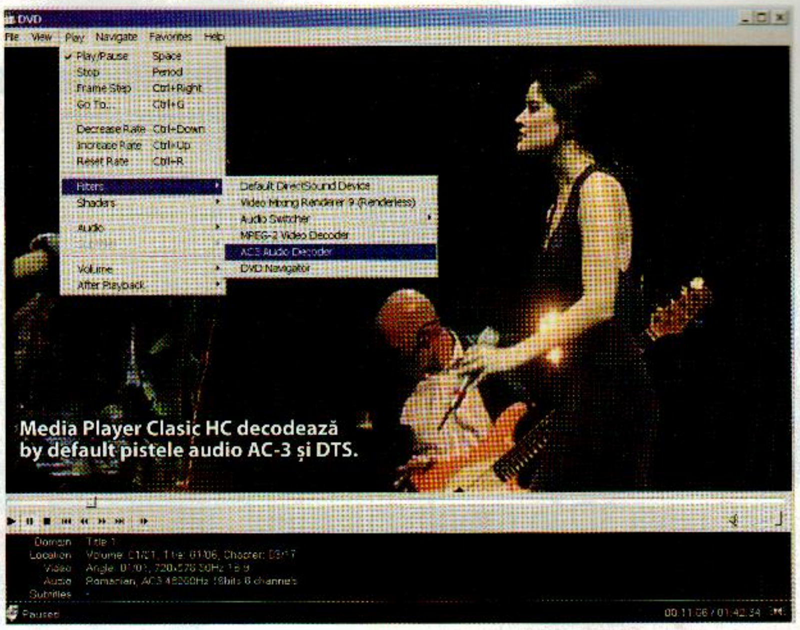
În jocuri

Am încercat Roccat Kave 5.1 întîi în jocuri, cu un sortiment bogat de titluri care folosesc din plin sunetul tridimensional: Thief 1 și 3, Far Cry, Skyrim, F.E.A.R., Serious Sam The First Encounter HD, GTR 2 și Race 07. După care am reluat aceleași zone din jocurile de test, folosind de astă dată căștile mele stereo Audio Technica (modelul M40fs, recunoscut ca fiind unul dintre cele mai bune în zona de preț neastronomică). Ambele perechi de căști au fost conectate la o placă de sunet Creative Audigy.

Trebuie să recunosc faptul că am fost uimit de sunetul produs de Roccat Kave 5.1 în jocurile cu sunet 3D. Pentru prima oară o astfel de cască 5.1 îmi oferă un sunet mai bun decît cel obținut prin metoda clasică, cea care presupune folosirea de căști stereo și algoritmii HRTF



Instalarea și activarea filtrelor „ffdshow Audio Decoder" și „ffdshow Audio Processor" în Media Player Clasic HC.



Media Player Clasic HC decodează by default pistele audio AC-3 și DTS.

rulați de joc sau de driverele plăcii de sunet.

Astfel, sunetul este semnificativ mai clar, mai distinct, mai reliefat. Senzația de tridimensionalitate este întărită de perceperea impecabilă a poziționării în spațiu a sunetului, la un nivel de realism pe care nu l-am experimentat pînă acum în căști. Imersiunea este clar sporită, oferind o reală plăcere de a explora un nivel nu doar din perspectivă vizuală, ci și auditivă – simți, cumva, o împlinire fizică la nivel sonor, pe care reconstrucția virtuală, în căști stereo, a spațiului audio 3D, pur și simplu nu o oferă. Iar această împlinire devine „orgasmică" atunci cînd ești într-un simulator auto cu partea audio bine făcută (cum sînt cele de la SimBin). Percepi integral toate detaliile fiecărei componente care produce sunet la pilotarea unei mașini – iar cînd te afli într-un muscle car fără capotă, precum un Shelby Cobra 289 Roadster, din Power & Glory 3, nu există cuvinte pentru a exprima ceea ce simți.

Calitatea audio este la rîndul ei excelentă, dinamica sonoră impresionantă – exploziile, focurile de armă, dar și sunetele subtile, pași, șoapte, frunzele în bătaia vîntului, toate sînt redate cu fidelitate, prinzînd viață și corp.

În filme

Cînd am început să testez Roccat Kave 5.1 în filme, deja nu am mai avut nici o surpriză – și în această situație am fost mai mult decît plăcut impresionat. La comparația cu același material rulat prin căști stereo și folosind Dolby Headphone, Roccat Kave 5.1 au cîștigat fără nici un dubiu. Exact precum la jocuri, sunetul a fost semnificativ mai clar, mai deschis, mai bine amplasat spațial, oferind un corp mai solid, mai „cărnos", auditiei coloanei sonore a filmelor. Deplasarea în spațiu a surselor de sunet (vezi întreaga scenă a eliberării lui Morpheus din primul Matrix) este redată incredibil, nu am mai experimentat niciodată în căști o asemenea fidelă reproducere a tridimensionalității sunetului din filme. Cu Roccat Kave 5.1 am avut parte de o calitate a audiției apropiată de cea oferită de un sistem întreg de boxe 5.1 din zona de consumer de vîrf. Recunosc, sînt impresionat.

Pentru a exploata cele 5.1 canale de redare ale acestor căști, trebuie să selectați în meniul DVD-ului sau Blu-ray-ului coloana sonoră surround, adică Dolby Digital/TrueHD sau DTS. Dacă încărcați un fișier media într-un player precum Media Player Classic Home Cinema, trebuie să selectați pista 5.1 (AC-3 sau DTS) din meniul Play/Audio.

În situația în care fișierul media are pistă audio 5.1, totul este OK, Media Player Classic Home Cinema decodează majoritatea formatelor de acest tip, trimițînd către căști toate cele șase canale audio necesare pentru folosirea integrală a capabilităților acestora (și da, Kave 5.1 sînt dotate și cu difuzoare „subwoofer", ce reproduc vibrațiile în frecvență joasă).

Dar, dacă fișierul media are numai o pistă stereo, veți auzi sunet numai în difuzoarele de stînga și dreapta față ale căștilor Roccat Kave 5.1. Well, sunetul produs pe această cale nu este impresionant și de aceea veți dori să convertiți aceste 2 canale audio în formatul 5.1. În acest scop trebuie să puteți decoda semnalul stereo folosind tehnologia Dolby Pro Logic II. Dar aceasta nu este accesibilă în filtrele puse la dispoziție by default de Media Player Classic home Cinema. În schimb, instalînd pachetul „ffdshow tryouts", iar apoi adăugînd în Media Player Classic HC filtrele externe „ffdshow Audio Decoder" și „ffdshow Audio Processor" (în această ordine, și cu opțiunea „Prefer" activată), veți putea experimenta sunetul 5.1 în full, pe o pistă audio stereo.



Dacă această pistă stereo nu a fost însă anume creată în așa fel încît să conțină informație de surround (de tipul Dolby Pro Logic), rezultatul transformării în 5.1 va fi satisfăcător, dar nu mai mult. Altfel spus, nu vă așteptați la minuni de la audiția de muzică stereo obișnuită, prin „expandarea" ei surround prin acest procedeu. În schimb, dacă materialul sonor stereo sursă este encodat Dolby Surround, experiența este, din nou, spectaculoasă.

În general

La audiția de muzică stereo Roccat Kave 5.1 nu m-au impresionat deloc. Atunci cînd sunetul se aude numai în difuzoarele de stînga și dreapta față, este sărac, stingher, se simte că incinta acustică a căștii nu a fost proiectată pentru o astfel de utilizare. Deci, nu recomand Roccat Kave 5.1 pentru audiția muzicală stereo. Așa, pentru un youtube, merg. Dar nu mai mult.

În schimb, la vizionarea unor concerte a căror coloană sonoră este în format 5.1 sau Dolby Pro Logic, lucrurile stau mult, mult mai bine. Magia căștilor Roccat Kave 5.1 își face simțită din nou prezența, sunetul redevine plin, viu, dinamic, tridimensional. Am stat ca vrăjit, ore în șir, fără să-mi pot dezlipi de la urechi aceste căști, ascultînd concert după concert, din arhiva personală. Tot ceea ce sunase plat pînă atunci, prindea viață în 5.1.

Deci, la jocuri, filme și muzică (în format 5.1) Roccat Kave 5.1 sînt superlative. Este evident că nu avem de a face cu o încropeală, în care s-au pus mai multe difuzoare în niște căști, așa cum am avut de-a lungul timpului la test. Nici pe departe, Roccat Kave 5.1 sînt clar rezultatul unei proiectări competente, al unui design inteligent, în care toate elementele, de structură, material, caracteristici acustice, au fost bine combinate, pentru a produce un rezultat audio impresionant și credibil, o experiență multimedia completă. Pentru prima oară pot spune că există 5.1 în căști – așa cum mi-au dovedit-o Roccat Kave 5.1. Iar asta la un preț în perfect acord cu performanțele acestora.

▶ **Marius Ghinea**



Centrul de control al Kave 5.1, oferă reglaje de volum general, dar și separat, pe canalele față/spate/centru/subwoofer.

AOC D2757Ph

E ceva 3D în monitorul meu!

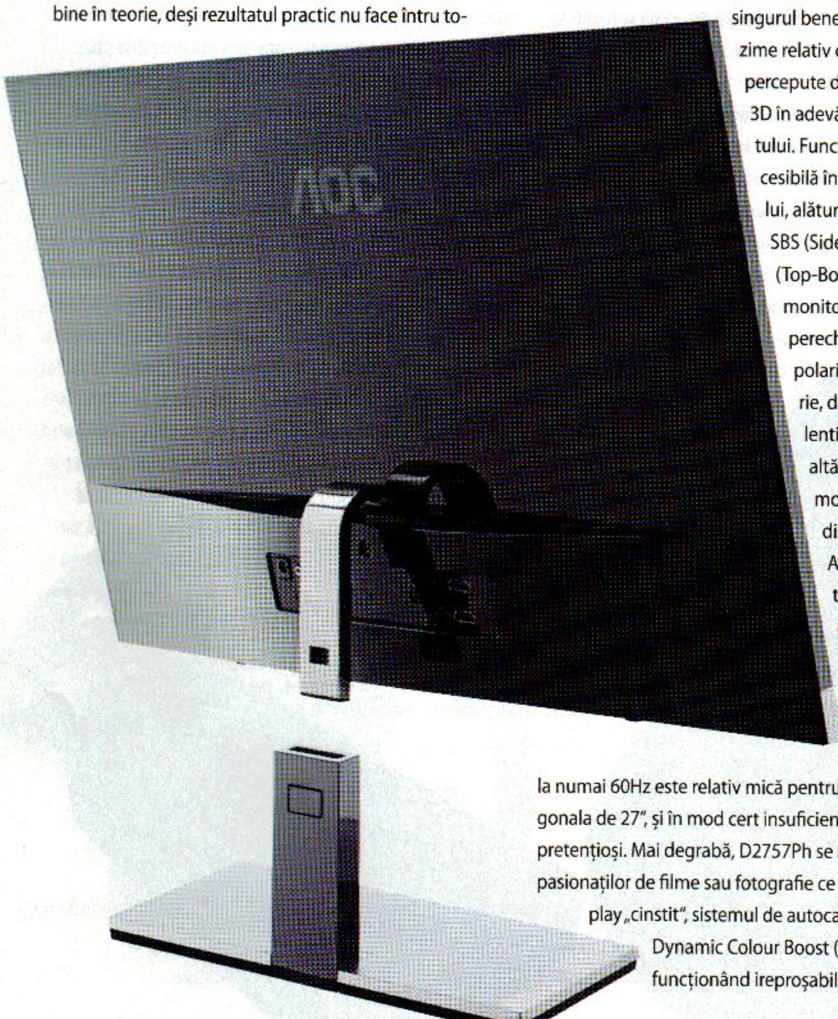


Distribuitor Parteneri AOC **Preț** 1299,99 lei **Ofertant** clickshop.ro

Monitoarele AOC au început să devină o prezență obișnuită pe piața românească, fiind susținute de un bun raport calitate/preț. Mai mult decât atât, compania din Taipei nu se ferește de încorporarea unor tehnologii și funcții moderne în dotările display-urilor destinate utilizatorilor dornici de o experiență multimedia completă, așa cum este și AOC D2757Ph, un monitor LED IPS 3D cu suprafață glossy și diagonala de 68.6 cm (27").

De la 2D la 3D într-o clipită

Caracteristica definitorie pentru D2757 este funcția de conversie a oricărei imagini bidimensionale în conținut 3D – sau cel puțin asta încearcă să ne convingă AOC prin sticker-ul de pe ramă. Tehnologia 2D to 3D sună foarte bine în teorie, deși rezultatul practic nu face întru totul dreptate noțiunii de redare tridimensională. Procesul de conversie este automat și are loc în timp real, dar efectul scontat este observabil pe deplin doar atunci când imaginea sau stream-ul video redat este randat în mod stereoscopic „de la sursă". Altfel, singurul beneficiu este o profunzime relativ crescută a imaginii percepute de ochi, nu un efect 3D în adevăratul sens al cuvântului. Funcția 2D to 3D este accesibilă în meniul monitorului, alături de modurile 3D SBS (Side By Side) și T/B (Top-Bottom). În pachetul monitorului este inclusă o pereche de ochelari polarizați ușori, fără baterie, dar și o pereche de lentile fixabile pe orice altă ramă. Altminteri, în modul standard 2D, display-ul fabricat de AOC se impune printr-o rată dinamică a contrastului de 20.000.000:1, cu toate că rezoluția maximă de 1920x1080 pixeli la numai 60Hz este relativ mică pentru un monitor cu diagonala de 27", și în mod cert insuficientă pentru gamerii pretențioși. Mai degrabă, D2757Ph se adresează pasionaților de filme sau fotografie ce își doresc un display „cinstit", sistemul de autocalibrare Dynamic Colour Boost (DCB) funcționând ireproșabil, oferind o imagine vibrantă și vie, cu un timp de răspuns de numai 5ms. De asemenea, consumul de energie electrică este modest, D2757Ph fiind certificat Energy Star. Designul monitorului AOC D2757Ph este elegant, aproape prestigios. Display-ul nu are o ramă vizibilă (este bezel-less), iar partea inferioară, piciorul de susținere și talpa sunt finisate metalic. Butoanele de control sunt poziționate în partea dreaptă și reacționează la atingere. Cât despre conectică, D2757 pune la dispoziție două porturi HDMI, un port VGA și o intrare audio pentru cele două boxe de 1W încorporate. În mod curios, lipsește un port DVI. Așadar, AOC ne propune prin intermediul lui D2757Ph un monitor 3D practic, potrivit unui PC multimedia. Nu excelează la capitolul rezoluție, însă are un design plăcut și un bun raport calitate/preț. ► Aidan







film

Oscaruri 2013

Dacă vă plac filmele care spun cu adevărat ceva, cred că cea mai bună perioadă din an în care aveţi toate şansele să găsiţi unul, două pe marile ecrane este aceasta, Ianuarie-Februarie.
Se întâmplă aşa pentru că toate galele importante cu decernări de premii – ca BAFTA, Globurile de Aur, Oscarurile etc. – sunt comasate la începutul anului, iar în timp influenţa lor a devenit atât de mare, încât producătorii au ajuns să-şi lanseze filmele cu pretenţii cât mai aproape de ele. Anul acesta nominalizările la Oscar pentru cel mai bun film sunt după cum urmează:

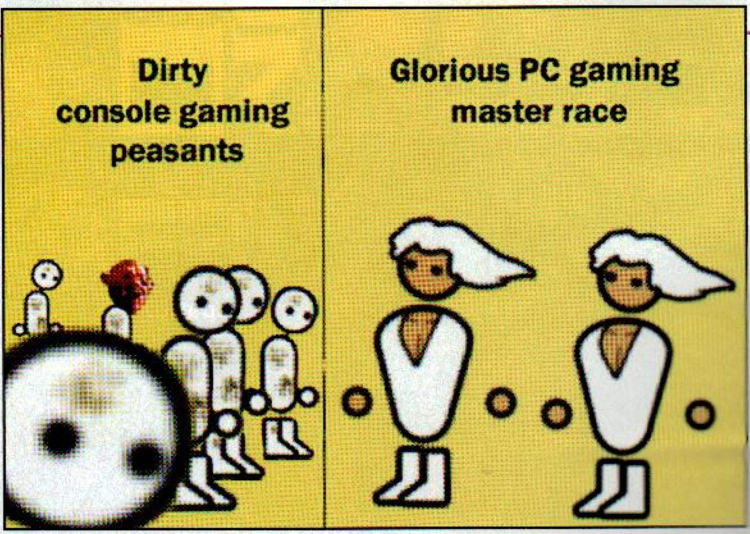
AMOUR, ARGO, BEASTS OF THE SOUTHERN WILD, DJANGO UNCHAINED (DJANGO DEZLĂNŢUIT), LES MISÉRABLES (MIZERABILII), LIFE OF PI (VIAŢA LUI PI), LINCOLN, SILVER LININGS PLAYBOOK (SCENARIU PENTRU HAPPY-END) ŞI ZERO DARK THIRTY.

Şi, incredibil, nu mai puţin de 6 din cele 9 sunt vizionabile acum în cinematografele noastre. Amour este o dramă romantică, franţuzească, în care dragostea unui cuplu octogenar este pusă la încercare. Oameni cultivaţi, foşti profesori de muzică, Jean-Louis Trintignant, dar mai ales Emmanuelle Riva, care probabil va şi câştiga Oscarul pentru cea mai bună actriţă, dau o lecţie de actorie mai tinerilor lor colegi. Şi de ce nu? Doar fac filme dinainte de a se naşte majoritatea părinţilor noştri.
Argo a cam dispărut de pe marile ecrane, dar în caz de-l mai „găsiţi", o să aveţi parte de un thriller care o să vă ţină pe marginea scaunelor. Este făcut după un caz real în care un agent CIA încearcă să salveze 6 americani adăpostiţi de Ambasada Canadei din Iran. Nu vă aşteptaţi la acţiune, doar la situaţii incredibil de încordate, o atenţie la detaliu dusă la extrem şi, bineînţeles, actorie pe măsură. Django Unchained este un Kill Bill în vestul sălbatic. Deci, multă violenţă, acţiune, situaţii incredibile (mă repet) şi, bineînţeles, coolism. Aşa cum numai Tarantino ştie să ecranizeze. Ajutat aici şi de nişte actori meseriaşi – Jamie Foxx, Christoph Waltz, Samuel-ul şi DiCaprio –, dar şi de subiectul ales. Jamie Foxx este cumpărat ca sclav şi eliberat, după care devine vânător de recompense. Les Misérables este o nouă ecranizare a nuvelei lui Victor Hugo. Un musical foarte bine făcut, în care actori la care nu cred că v-aţi fi gândit să-i vedeţi într-un film de gen, re-impresionează. Hugh Jackman, Russell Crowe, Helena Bonham Carter şi încă. Chiar şi celor care nu au la suflet acest tip de filme cred ca o să le scape un „aşa da" la sfârşit. Life of Pi este filmul care m-a impresionat cel mai mult dintre cele nominalizate. Şi nu prin ce v-aţi aştepta.
Filmul are o poveste incredibilă şi efecte atât de bine realizate (şi cât de multe!), încât nici nu ştii că sunt acolo. Este povestea unui indian care reuşeşte să supravieţuiască unui naufragiu împreună cu un tigru bengalez. Lincoln este alt film în care atenţia la detaliu este dusă la extrem, un fel de West Wing al anilor 65. 1865.
Cu un Abraham jucat demenţial de Daniel Day-Lewis, care cel mai sigur va şi câştiga „cel mai bun actor", într-unul din cele mai importante momente ale istoriei Statelor Unite (mai puţin unite atunci) şi ale lumii. Silver Linings Playbook apare în listă doar pentru că, de ceva ani, oscariştii au decis să o extindă şi şi-au impus ca în fiecare an să acopere mai toate genurile de filme.
Asta nu înseamnă că nu este o comedie romantică interesantă, jucată bine, de recomandat. Aşa cum, v-aţi prins, sunt toate filmele de mai sus. ▶ **ncv**

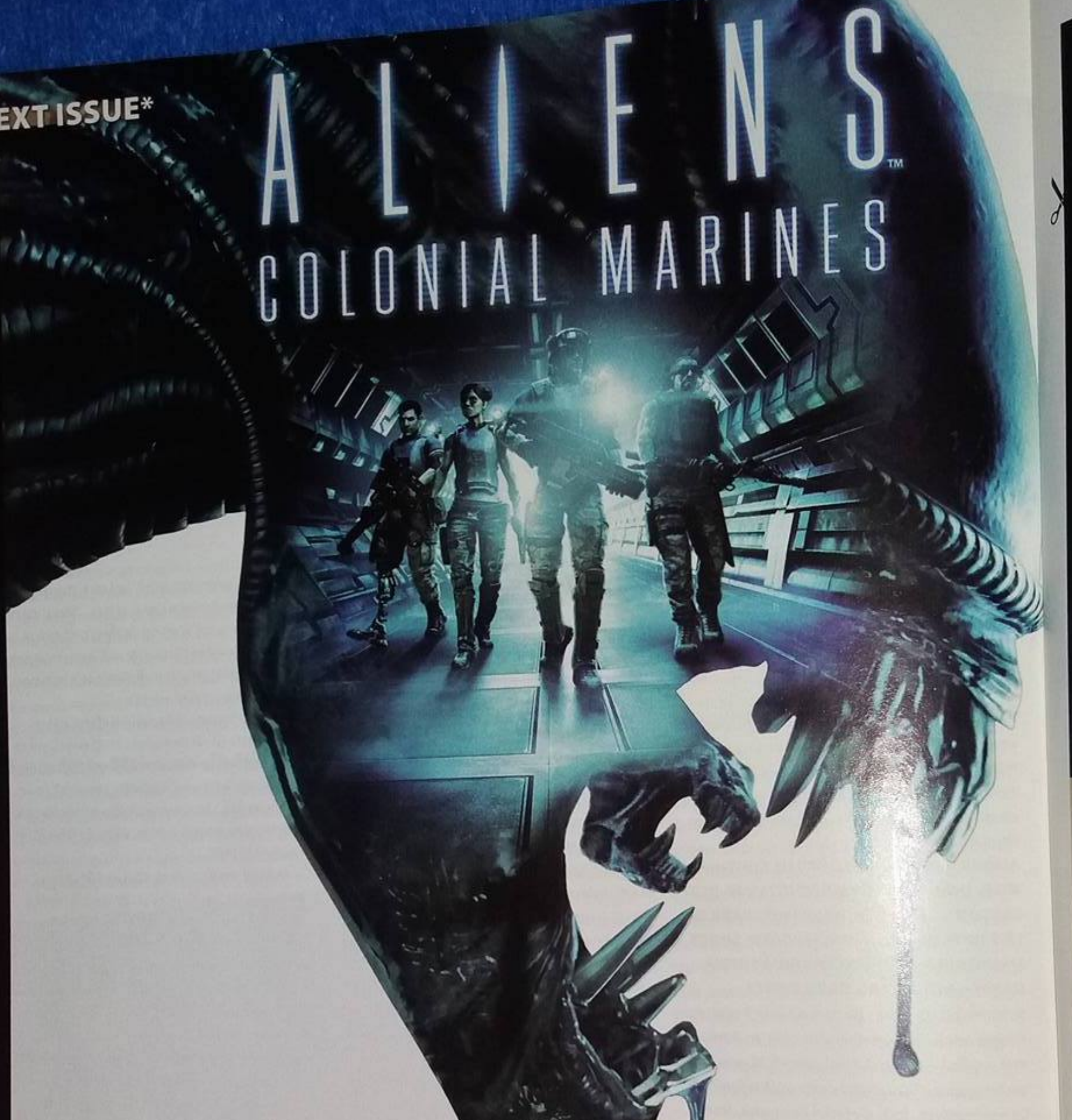
www.

escapistmagazine.com/videos/view/zero-punctuation

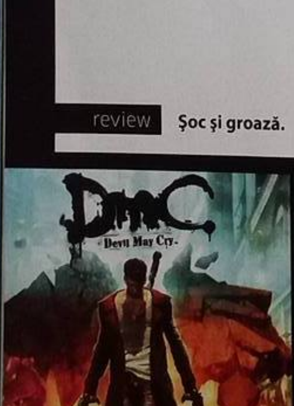
Probabil că majoritatea dintre voi urmăriţi deja serialul umoristic numit Zero Punctuation. Chiar şi aşa însă, îl găsesc atât de important, încât ţin să-i aduc tribut în paginile revistei. Rubrica – de fapt, review-uri citite foarte, foarte rapid, pe un fundal plin de „caricaturi" – este ţinută de Ben „Yahtzee" Croshaw, scriitor de comedie şi jurnalist al industriei. Yahtzee iese în evidenţă prin umorul lui negru, înjurăturile fără limite şi faptul că reuşeşte, cumva, să dea de pământ cu 99% din jocurile testate. Cu toate astea, chiar dacă iubeşti (fără să dai în fanatism) titlurile prezentate, mai mereu ajungi să-i dai dreptate şi mai şi râzi pe deasupra. Atenţie, clipurile nu sunt tocmai de văzut la serviciu sau la şcoală (NSFW, cum spune jargonul internescian), mai ales dacă cei din jurul vostru înţeleg engleză.



NEXT ISSUE*



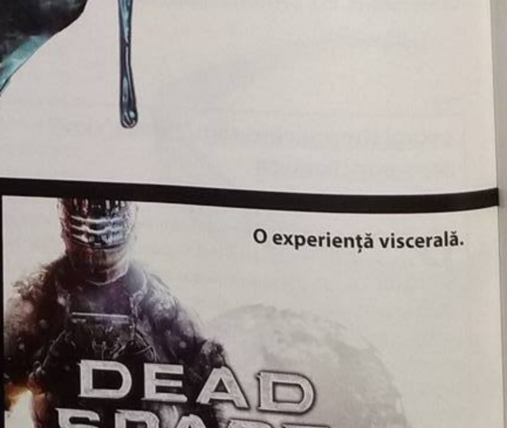
review **Şoc şi groază.**



Taie şi spintecă.



Caft în spaţiu.



O experienţă viscerală.

*Cu titlu informativ



ță viscerală.

titlu informativ

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*

un Card Hama micro SD 8GB + adaptor



mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie



* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul (Card micro SD 8 GB + adaptor Hama) va fi trimis împreună cu prima revistă din abonament.

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
FOTO VIDEO - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-415158 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la shop@chip.ro sau la telefoanele 0268-415158, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-415158.

Plata se poate efectua prin:

[illegible]

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârstă Ocupație

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poștal Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal/ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul Semnătura

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la shop@chip.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brasov, sau prin fax la numărul 0268-415158. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

În ediția lunii februarie 2013 veți putea citi:





CHIP DVD + CARTE

PACHET PROMOȚIONAL!

Pagina 66 (unde nu se vede)

... Componenta single este potrivit de lungă şi plină de întorsături dramatice, aducând Sleeping Dogs aproape de nivelul unei experienţe cinematografice excepţionale. Personajele memorabile şi acţiunea over the top îl recomandă drept cel mai bun titlu Action al anului 2012, graţie tuturor calitaţilor enumerate până acum. Pe deasupra, o miriadă de DLC-uri sunt disponibile prin intermediul distribuţiei digitale, cel puţin un pachet de conţinut suplimentar fiind pregătit pentru 2013.